ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

# USER

ΤΕΥΧΟΣ 42 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1993 ΔΡΧ. 700

## MEGA REVIEW

PRIVATEER

## REVIEWS

JURASSIC PARK
ELITE II
BODY BLOWS
RINGWORLD
LOST IN TIME

漫 MANGA VIDEO 画

## ΑΦΙΕΡΩΜΑ MANGA

ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΛΕΙΦΘΕΙ!
ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΟΤΙ ΘΕΛΕΤΕ ΚΑΙ ΑΝ ΔΕΝ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΕΔΩ ΑΝΑΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!
SEGA MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - IBM PC - GAMEBOY - GAME GEAR - SEGA MASTER SYSTEM - AMIGA ΚΛΠ...
PC3/PCCD/CD32 12.950 AG 9.950 MD/SNES 18.500 GG/GB/NES/MS 10.950
JURASSIC PARK Μετά την απίθανη ταινία και σε παιχνίδι που θα αφήσει εποχή!
AG 10.950 MD 14.950 SNES 18.500 GG 10.950 GB 9.950 MS 12.950
ALIEN 3 Φοβερό και επικίνδυνα απειλητικό! Μην το παίξετε μόνος σας!
PC3/AG/GB 10.950 MD 18.500 SNES 21.900 GG/MS 12.950
MORTAL KOMBAT Σκληρός, γρήγορος, μανιώδης αγώνας στη μακρινή Κίνα!
PC3 12.950 AG/ST 9.950 MD 14.950 SNES 18.500 GG/MS 10.950
BATMAN RETURNS O Batman επιστρέφει αλλά τώρα σ' ένα φανταστικό beat-'em-up!
MD 16.900
ALLADIN Ζείστε τώρα τις περιπέτειες του Aladdin! Φανταστικά γραφικά & animation!
PC3/AG/ST 10.950 CC 4.950 MD 21.900
STREETFIGHTER II Επιτέλους! Το φανταστικότερο beat-'em-up της χρονιάς κυκλοφορεί!
PC3 12.950 AG 10.950
RALLY Παγκόσμιο Ράλυ '93! Ενα ράλυ απόλαυση & δοκιμασία σε μαγευτικά χιονισμένα τοπία!
PC3 10.950 AG/ST 9.950 MD 16.900 GG/MS 10.950
F1 Αγώνες φόρμουλας και πάλι! Γρήγοροι, τολμηροί, για απίθανη οδήγηση!
PC3 16.900
INDY CAR RACING Σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου που νικά το Formula 1 G.P.!
PC3/AG 10.950 CC 1.500 MD/NES 14.950 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950
TERMINATOR 2 Ο Εξολοθρευτής ξανάρχεται δυναμικός και τιμωρός, σε νέες αποστολές!
MD 16.900 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950
LAST ACTION HERO Πάρε το μαγικό εισιτήριο, μπές στην ταινία και ζήσε πολύ δράση!
MD 16.900 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950 CD32 12.950
DRACULA Παιχνίδι-θρίλερ! Ο Δράκουλας διψά για εκδίκηση & αίμα!
PC3 4.950 AG/ST 3.750 CC 1.500 MD 16.900 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950
HOOK Εντυπωσιακά γραφικά, ήχος, χαρακτηρες & δράση με τον φοβερό Κάπταιν Χούκ!
PC3 10.950 AG 9.950
BODYBLOWS Φανταστικό beat-'em-up που μόνο με το Streetfighter 2 μπορεί να συγκριθεί!
MD 16.900 GG/MS 10.950
ULTIMATE SOCCER Το πρώτο ποδόσφαιρο για 8 παίκτες!
PC3 14.950 PCCD 16.900 CD32/AG 12.950
TFX Πετάξτε με τις ειρηνευτικές δυνάμεις του ΟΗΕ σε 200 επικίνδυνες αποστολές!
PC3 14.950
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5 Καταπληκτικός εξομοιωτής για πτήσεις που σας κόβουν την ανάσα!
PC3/PCCD 14.950 AG 12.950
TORNADO Ενας flight-simulator πρόκληση! Φανταστικός!
PC3 10.950 AG/ST 9.950
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 Ο πιο ρεαλιστικός μάνατζμεντ ποσοσφαίρου που έγινε ποτέ!
MD 17.500
SONIC SPINBALL Γρήγορο, δυνατό με υπέροχα γραφικά! Για τους λάτρεις των φλίπερ, μοναδικό!
PC3 5.950 AG/ST 4.950 CC 1.500
LETHAL WEAPON Ενα δυναμικό platform shoot-'em-up για γρήγορους & εύστοχους παίκτες!
PC3/AG 10.950 ST 9.950
GOAL Το φανταστικό παιχνίδι ποδοσφαίρου! Απο τον Dino Dini και πάλι!
PC3/AG/ST 3.750 CC/SC 1.500 MD 14.000
WWF WRESTLEMANIA Πάλη και ξανά πάλη! Μέχρι τελικής πτώσεως! Για τους φανατικούς του είδους!
PC3/AG/ST 3.750 SC 1.500 MD 14.000 MS 12.950
THE SIMPSONS Οι Σίμσονς σ'ένα απολαυστικό platform παιχνίδι! Παίξτε το!
PC5/PC3 7.950
TRIVIAL PURSUIT Οπως το είδατε στην TV, τώρα και στον υπολογιστή σας! Στα Ελληνικά!
PC3 5.950
WING COMMANDER Ενα ευφυέστατος adventure-εξομοιωτής πτήσης διαστήματος! Αριστούργημα!
PC3 5.950 AG/ST 4.950
ROBOCOP 3 Ενας καταπληκτικός συνδυασμός οδήγησης, πτήσης, μάχης σε 5 arcade τμήματα!
PC3 5.950
ULTIMA 6 Το τελευταίο από την καταπληκτική σειρά των Ultima role playing games!
PC3 13.250
LANDS OF LORE Το role playing game που θα αφήσει εποχή! Εντυπωσιακό παιχνίδι!
PC3 14.000 AG 11.500 MD 16.900 SNES 18.500
FLASHBACK Παίξτε το "ορόσημο" στα action adventure! Πραγματικό αριστούργημα!
GG/MS 10.950
SONIC CHAOS Το τελευταίο και καλύτερο απο την σειρά των SONIC! Φοβερό παιχνίδι!
GG/MS 10.950
STAR WARS Τώρα και σε κονσόλες η ταινία επιστημονικής φαντασίας που άφησε εποχή!
PC3/AG 14.000 MAC 18.500
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS Το μυστικό βρίσκεται θαμμένο στη χαμένη πόλη της Ατλαντίδας!
PC3 15.950 PCCD 17.000
DAY OF THE TENTACLE Το πλοκάμι του Δρ. Φρέντ απειλεί να καταλάβει τον κόσμο!
PC3/AG 6.250
EYE OF BEHOLDER Το role-playing που εκπλήσσει, προκαλεί και τονώνει την φαντασία!
PC3/AG/ST 8.250 PCCD 17.000 MAC 18.250
MONKEY ISLAND Η LucasArts σας προκαλεί σε απίθανες περιπέτειες για το μυστικό του νησιού!
PC3 12.250 CD32 12.950 AG/ST 9.950 MD 16.900 SNES 18.500 GG/MS 10.950 GB 9.950
SENSIBLE SOCCER Ακαταμάχητο! Επισκιάζει όλα τα άλλα ποδόσφαιρα!
PC3 14.950 AG/ST 12.950
FRONTIER - ELITE II Ταξίδεψε σε μακρινούς γαλαξίες μ' αυτό το απίστευτα ρεαλιστικό παιχνίδι!
PC3/AG/GG 10.950 GB 9.950
KRUSTY'S FUN HOUSE Παίξτε και διασκεδάστε με τον Krusty τον κλόουν απο τους φοβερούς Simpsons!
MD 14.950 GG/MS 10.950
SONIC 2 Η συνέχεια του Sonic του platform παιχνιδιού που άφησε εποχή! Υπέροχο!
PC 6.250 AG/ST/CC 5.950 MD 6.250
DELTA - RAY 9 μικροδιακόπτες, autofire & λειτουργία rapid fire, ατσάλινα σημεία τριβής.
PC 5.950
TORNADO Analogue PC joystick με ευαίσθητους απτούς διακόπτες, autofire, ρύθμιση σε x-y άξονες.
PC/AG/ST/MD/SNES 6.995
LOGIPAD Πλήρως με μικροδιακόπτες, 6 fire buttons, autofire 8 διευθύνσεων.
GG/GB 4.950
LOGIC 3 ΤΣΑΝΤΑΚΙ Για Game Gear/Boy με θήκες για παιχνίδια, καλώδια, μπαταρίες.
GB 5.950 GG 10.950
BATTERY ADAPTOR Επαναφορτιζόμενος, 7 ώρες διαρκές παίξιμο (θέλει Power Adaptor).
GG/GB 2.600
POWER ADAPTOR Επιτρέπει τη λειτουργία του Game Gear/Boy απευθείας απο το ρεύμα.
PC 7.500
SCREENBEAT 2 Ηχεία ειδικά σχεδιασμένα για απόλυτη προσαρμογή στις πλευρές της οθόνης.
PC 22.200
SOUNDPOWER 2 SoundBlaster 2 πλήρως συμβατή κάρτα ήχου, 11 ήχων, με ψηφιακή μαγνητοφώνηση.
PC 6.660 AG/ST 5.550
SPEEDMOUSE 3 button ποντίκι, ευαίσθητο, μαλακό ακριβές, PC - 800dpi, Amiga/ST - 300dpi
MS 18.500
SEGA MASTER II Η SEGA MASTER μηχανή παιχνιδιών μ' ενα παιχνίδι SONIC ΔΩΡΕΑΝ!
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ (0231) 42842
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ FAX (0231) 38800
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
ARCADE ΕΠΕ, ΕΛΑΣΣΟΝΟΣ 3, 35100 ΛΑΜΙΑ
ΓΙΝΕ ΜΕΛΟΣ ΤΟΥ CLUB
ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΟΥ:
PC3= IBM PC 3 1/2" CD32 = AMIGA CD32
PCCD=IBM CD ROM MAC=MACINTOSH
AG=AMIGA ST=ATARI ST
CC=COMMODORE CASSETTE SC=SPECTRUM CASSETTE
AC=AMSTRAD CASSETTE AD=AMSTRAD DISC
MD=SEGA MEGADRIVE MS=SEGA MASTER SYSTEM
NES=NINTENDO SNES=SUPER NINTENDO
GG=GAME GEAR GB=GAME BOY
Παρακαλούμε, δώστε περιθώριο 28 ημέρες για την παράδοση
Προς ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3,35100 Λαμία. Θέλω να παραγγείλω:
ΤΙΤΛΟΣ FORMAT ΑΞΙΑ
ΣΤΕΙΛΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ +ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ 700δρχ.
Η ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 0231-42842 ΣΥΝΟΛΟ
Θέλω να πληρώσω με:
VISA ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΠΙΤΑΓΗ/ΤΑΧ.ΕΠΙΤ. ☐ ΜΕΤΡΗΤΑ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ☐
Αριθμός Κάρτας
Υπογραφή Ημερ. λήξης
Ονομα
Διεύθυνση Τ.Κ.
Πόλη Τηλ:
Υπολογιστής Ημερ. Γέννησης
COMPUTER ARCADE CLUB
VISA
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ

USER

ΑΓ. ΜΕΛΕΤΙΟΥ 128
ΤΗΛ. 8658949 FAX 5141320

**ΕΚΔΟΤΗΣ-ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

**ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

**ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ
DEREK DELA FUENTE
ΧΑΡΗΣ ΚΛΑΔΗΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

**ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

**ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

**ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ**
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

**DTP**
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

**ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

**ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ**
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

**ΕΚΤΥΠΩΣΗ**
ΣΥΚΑΡΗΣ

**ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**
Π. ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ



**ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

# ΠΕΡΙ

# ΕΧΟΜΕΝΑ

BODY BLOWS GALACTIC σελ. 48

CLOUDS OF XEEN σελ. 44

JURASSIC PARK σελ. 30

RINGWORLD σελ. 46

## Λίγα λόγια για το τεύχος
(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

**Σας έχω πει** σίγουρα για το ποσο αξίζει μερικές φορές να είσαι απλά αναγνώστης του USER και να περιμένεις με αγωνία κάθε μήνα την έκπληξη. Αυτή τη φορά θα σας πω για την τύχη να είσαι αρχισυντάκτης! Δεν είναι μόνο ότι μπορείς να βάλεις τις φωνές σε όποιον θέλεις (ή να φας το φαγητο του πριν το ακουμπήσει) αλλά είναι ότι μπορείς να αποφύγεις να κάνεις review σε παιχνίδια που δεν σου αρέσουν και αντίθετα να κάνεις τεστ εκείνα που όλος ο κόσμος θέλει να παίξει πρώτος! Αυτον τον μήνα είχα την τιμητική μου με το Jurassic (sic) Park της OCEAN η οποία μοιάζει να ξαναγεννήθηκε.

ΥΓ1. Για όσους το προσέξουν (και σίγουρα θα είναι πολλοί) δεν υπάρχει Big Trouble σ'αυτό το τεύχος. Κι αυτό γιατί ο τριανταδιάμπιτος έπεσε θύμα μιας περίεργης αφρικανικής ασθένειας -νομίζω ότι έχει σχέση με βουντού και μαύρη μαγεία-. Μείνετε κοντά μας για τις δραματικές εξελίξεις.

ΥΓ2. Πολύ κινηματογραφικό και αυτό το τεύχος, μη μου πείτε!

ΥΓ3. Οχι δεν διακοψαμε τον τριανταδιάμπιτο για να μην μάθετε ποτέ το όνομά του!

ΥΓ4. Ποια τσιγάρα, ποτά και ξενύχτια βρε, οι πλυμμήρες έχουν κλείσει τα καλύτερα τα σπίτια! Οι οικολόγοι φωναχζαν χρόνια αλλά ο πνιγμένος...

# ΑΥΤΟ ΤΟ DELTA ΕΙΝΑΙ ΘΑΝΑΤΟΣ!

Πιστεύαμε ότι είχαμε δει τα πάντα, μέχρι την στιγμή που μας ήρθε η ανακοίνωση και όλοι είδαμε αυτό το καινούριο προϊόν, το Delta Ray joystick από την Logic 3.

Δεν είμαστε ζηλιάρηδες τύποι σχετικά με προϊόντα της αγοράς, αλλά το Delta Ray είναι πέρα από κάθε αμφιβολία μια από τις μεγαλύτερες επιθυμίες μας και έθεσε ξανά το πρόβλημα του περίφημου Crash test που συμβαίνει στα γραφεία του περιοδικού μας κάθε φορά που παίζουμε ένα από τα αγαπημένα μας action games. Τα πλεονεκτήματα του έτσι όπως αυτά μας ανακοινώθηκαν είναι η εργονομική λαβή του, τα 9 υψηλής ποιότητας microswitches, τα 5 (!!!) fire buttons που έχει, τις επιλογές auto fire και rapid fire ανάλογα με το γούστο του καθενός και το παιχνίδι που αυτός παίζει και τέλος το πολύ μακρύ καλώδιο που το συνδέει με το συνδέει με τον υπολογιστή.

Ετσι έπρεπε να υποκύψουμε στο αναπόφευκτο και να το ζητήσουμε για hardware test μέσα στα επόμενα τεύχη! Ολοι το περιμένουν με αγωνία! Αν εσείς θελήσετε να το παραγγείλετε και να μας πείτε την προσωπική σας άποψη, κάντε ένα ταξιδάκι στο εξωτερικό και αγοράστε το στις 15.99 λίρες Αγγλίας! Με αυτή την τιμή (που είναι αρκετά χαμηλή) το Delta Ray σίγουρα θα σημαίνει τον θάνατο για όλα τα εχθρικά sprites!

# ΟΙ ΓΙΓΑΝΤΕΣ ΤΩΝ PC ΣΥΜΜΑΧΟΥΝ

**Τέσσερις από τις μεγαλύτερες εταιρείες στην αγορά των συμβατών υπολογιστών ενώνουν υις δυνάμεις τους για να κατασκευάσουν ένα φορητό σύντροφο για όλους. Η Microsoft, η Intel, η Compaq και η Toshiba ανακοίνωσαν τα σχέδια τους για την δημιουργία αυτού του μικρού θαύματος. Αν και δεν έγινε κάποια συγκεκριμένη αναφορά σχετικά με τις τεχνικές δυνατότητες του μηχανήματος, η φαντασία του καθενός μπορεί να δει πολλά σενάρια. Γεγονός είναι πως η Microsoft θα παρέχει στο μηχάνημα ένα 32μπιτο 386 τσιπάκι, με δυνατότητες multitasking και real time επεξεργασίας. Θα έχει επίσης ικανότητα αναγνώρισης του γραφικού χαρακτήρα του χρήστη του (κάτι ανάλογο με αυτό που χρησιμοποιούσαν οι υπολογιστές στο πρόγραμμα Windows for Pen Computing) αλλά πιο εξελιγμένο. Η Compaq και η Toshiba θα είναι οι πρώτες εταιρείες που θα παράγουν το κατάλληλο hardware για την δημιουργία του. Αν και δεν πρόκειται να δούμε το μηχάνημα πριν από τα μέσα του επόμενου χρόνου, κάποια πρωτότυπα θα κυκλοφορήσουν σύντομα για να έχουμε . Μια πρώτη άποψη. Στόχος πάντως των εταιρειών αυτών είναι να κατασκευάσουν ένα μηχάνημα, που μπορεί να μην χρησιμοποιεί το συνηθισμένο σύστημα επεξεργασίας των δεδομένων, αλλά που να μπορεί να είναι απόλυτα συμβατό με το σύστημα που χρησιμοποιούν όλοι οι υπολογιστές και παράλληλα να έχει και κάποια ταχύτητα που να ανταποκρίνεται στις σημερινές ανάγκες. Ολοι θυμούνται την απογοήτευση του μηχανήματος Newton, αλλά διαβεβαιώνουν πως η κατάσταση δεν θα είναι ούτε στο ελάχιστο παρόμοια.**

# NEWS

# Ο ALLAN SUGAR ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΑ PC

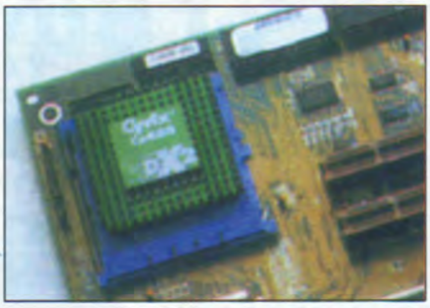
Όλοι περίμεναν στην τελευταία συνέντευξη τύπου που είχε ανακοινώσει η Amstrad, να μάθουν την αναμενόμενη απόφαση του Allan Sugar να σταματήσει τις σχέσεις του με την αγορά των PC. Κάτι τέτοιο δεν συνέβη όμως... Η Amstrad ανακοίνωσε ότι είχε ένα κέρδος 16,3 εκατομμυρίων λιρών Αγγλίας (έναντι της απώλειας των 55,6 εκατομμυρίων λιρών του περασμένου έτους) και ότι δεν θα σταματήσει να δημιουργεί προϊόντα για την αγορά των συμβατών υπολογιστών. Εκείνο που ανακοινώθηκε όμως, ήταν η νέα πολιτική της Amstrad απλά να ελαττώσει αυτό το ενδιαφέρον της και εν συνεχεία ότι ο Allan Sugar πλέον δεν θα καταλαμβάνει και τις δύο θέσεις του Chairman και του Chief Executive στην εταιρεία Amstrad, αφού οι απαιτήσεις είναι πολλές. Παρ'όλα αυτά, η Amstrad θα ασχοληθεί και με τις παλιές της κινήσεις, που όπως είπε ο εκπρόσωπος της "έχουν οδηγήσει τις εταιρείες σε κάποιες κινήσεις, έτσι ώστε να μπορούμε να πούμε ότι η Amstrad κατά καιρούς είναι η εταιρεία που κατασκευάζει το είδος και την ποιότητα της αγοράς".

## ΤΑ ΝΕΑ PC ΤΗΣ VIRGIN

Η προσπάθεια της Virgin να εισχωρήσει στην τεράστια αγορά των συμβατών υπολογιστών ακούει στο όνομα E Series και είναι μια σειρά από μηχανήματα με πολλές δυνατότητες, οικονομικά σε κατανάλωση ενέργειας και με αρκετά χαμηλό κόστος. Το μηχάνημα που βλέπετε στην φωτογραφία είναι το πρώτο από τα τρία της σειράς και δεν είναι τίποτε άλλο από έναν PC 486 SX με 4MB μνήμης, 200 Mb σκληρό δίσκο και την δυνατότητα εξοικονόμησης ενέργειας (σε αυτή τη περίπτωση ηλεκτρικό ρεύμα) της τάξεως του 65%. Ο δεύτερος υπολογιστής αυτής της μορφής που θα "ρίξει" στην αγορά η Virgin είναι ένα ταχύτατο μηχάνημα 486 DX2 με την καρδιά του να χτυπάει στα 66Mhz και το οποίο θα κοστίζει 1595 λίρες Αγγλίας. Θα πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι το μηχάνημα της φωτογραφίας κοστίζει 1099 λίρες Αγγλίας. Ο DX2 μάλιστα θα έχει και την ανάλογη υποδοχή για να φιλοξενήσει το P24T όταν αυτό κυκλοφορήσει. Σύμφωνα μάλιστα με τον εκπρόσωπο της Virgin John Jenkins, "αυτά τα μηχανήματα θα αποτελούν τα φυσιολογικά μηχανήματα της αγοράς σε λίγο καιρό από τώρα". Εχουν ήδη κυκλοφορήσει στην Αγγλική αγορά.

# Η CYRIX ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΚΛΩΝΟΥΣ 486

Το πρώτο τσιπάκι συμβατό με τα Intel 486 είναι γεγονός και κατασκευάστηκε από την Cyrix. Συγκεκριμένα το Cx486DX τσιπάκι θα παραχθεί με τις μορφές των 33, 40 και 50 Mhz ταχύτητες και το Cx486DX2 θα υπάρχει με την μορφή των 20/40 και 25/50 Mhz. Οι τιμές θα κυμαίνονται στις 289 λίρες Αγγλίας. Η Zenith μάλιστα ανακοίνωσε πως θα υποστηρίξει πλήρως αυτό το τσιπάκι και είναι η πρώτη εταιρεία που θα χρησιμοποιεί κάτι ανάλογο που να μην έχει την υπογραφή της Intel στο εδωτερικό του. Αν και όπως υποστηρίζει η Cyrix τα τσιπάκια είναι πλήρως συμβατά με τα x86, έχουν διαφορετική αρχιτεκτονική από αυτά της Intel. Αυτό είναι ικανό να δημιουργήσει διαφορές στον κώδικα και στο software που τον ελέγχει και τον αξιοποιεί έτσι ώστε να μπορεί να υπάρξει ανοικτός συναγωνισμός με τα τσιπάκια της Intel. Η τελευταία αναγνωρίζει πως μπορούν να δημιουργηθούν τσιπάκια βασισμένα στα δικά της 486 χωρίς να υπάρξει πρόβλημα copyright, το οποίο επιβεβαίωσε και η Cyrix αν και η κατασκευή είναι περίπου ίδια. Για αυτό τον λόγο έχει προβλήματα η AMD που προσπάθησε στο παρελθόν να δημιουργήσει κάτι ανάλογο. Η αποτυχία αυτής της εταιρείας είναι ίσως η ευκαιρεία της Cyrix στην αγορά. Υπάρχει τέλος μια μεγάλη πιθανότητα να προμηθεύσει τα μηχανήματα της IBM με αυτά τα τσιπάκια πράγμα που δεν αρνήθηκε ο εκπρόσωπος της Cyrix αλλά ούτε και το επιβεβαίωσε. Θα πρέπει επίσης να ανφερθεί εδώ ότι η Cyrix είναι έτοιμη να ανακοινώσει και το τσιπάκι M1 Pentium που θα χρησιμοποιεί τεχνολογία RISC (Reduced Instruction Set Computing).



# Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ COREL ΑΓΟΡΑΣΕ ΤΗΝ VENTURA

Η γνωστή σε όλους εταιρεία Ventura Software ανήκει πλέονστις τάξεις της Corel, μιας εταιρείας που 8 χρόνια πριν ξεκίνησε να κατασκευάζει utilities για το Ventura Publisher. Αυτά συμπεριλάμβαναν τα γνωστά Tabin, NewFont και Headline, τα δύο τελευταία μάλιστα ήταν utilities για Post Script fonts. Σύμφωνα μάλιστα με τον εκπρόσωπο της Corel, αυτές οι μικρές ρουτίνες ήταν το έναυσμα για την κατασκευή του περίφημου CorelDRAW. Αυτές οι κινήσεις οδήγησαν και την Corel να αγοράσει την Ventura για 10 εκατομμύρια δολλάρια. Στόχος της είναι η δημιουργία ενός προγράμματος που να συνδιάζει και να αξιοποιεί στο έπακρο τις δυνατότητες των άρτιων CorelDRAW και Ventura Publisher. Αρχικά, θα βγει στην αγορά το Corel Ventura 4.2, ένα σημαντικό upgrade του Ventura Publisher 4.1. Μάλιστα πριν την αγορά η εταιρεία Ventura είχε αρχίσει τις εργασίες της για ένα ανάλογο πρόγραμμα και έτσι η Corel κράτησε αυτόν τον κώδικα και με ορισμένες δικές της προσθήκες θα το αξιοποιήσει και για το CorelDRAW. Ολοι οι χρήστες αυτών των προγραμμάτων στο εξωτερικό είναι κατενθουσιασμένοι καθώς ο συνδιασμός και των δύο προγραμμάτων, ίσως φέρει ένα φοβερό αποτέλεσμα για το software του είδους στην τωρινή αγορά.

# UPGRADES ΓΝΩΣΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Είναι γνωστή η τάση της αγοράς που δείχνει τους επιχειρηματίες τουλάχιστον στο εξωτερικό, να αρχίζουν να κρατούν μαζί τους portable υπολογιστές για τις εργασίες τους. Αυτό ακριβώς παρατήρησαν τρεις από τις πιο γνωστές εταιρείες παραγωγής επαγγελματικού software και άρχισαν ή μόλις κυκλοφόρησαν upgrades προγραμμάτων που μπορούν να βοηθήσουν την κατάσταση. Ηδη κυκλοφόρησε από την Softcode συγκεκριμένα το Track for Windows, ένα πακέτο που συνδιάζει communications, scheduler και word processor με αρκετές δυνατότητες. Η εταιρεία Sage μόλις άρχισε να ελέγχει τις ρουτίνες της Beta version του προγράμματος που αγόρασε τον προηγούμενο χρόνο από την RCI, το πολύ γνωστό ATelemagic for Windows. Είναι ένα πρόγραμμα που εκμεταλλεύεται πλήρως σε συνεργασία με το FoxPro for Windows την δομή των databases. Η πρώτη εταιρεία μάλιστα έκλεισε μια συμφωνία με την AT&T και μαζί με το πρόγραμμα φιλοξενεί και 1 χρόνο συνδρομής σε αυτό το παγκόσμιο mailing system της εταιρείας.

Η Symantec από την άλλη μεριά έχει ήδη έτοιμο το Act for Windows που επίσης αγόρασε τον προηγούμενο χρόνο. Αν και το πρόγραμμα δεν έχει προωθηθεί έτσι όπως πρέπει στην Ευρωπαϊκή αγορά, κάτι τέτοιο δεν θα γίνει και στο μέλλον όπως μας είπε ο εκπρόσωπος της Symentec στην Αγγλία, Jeremy Brown. Η πρόβλεψη αυτή των portables με κάποιες έτοιμες εφαρμογές για Windows σίγουρα θα γίνει πραγματικότητα πολύ σύντομα.

# DENNIS

*(Amiga/PC)*

Μπορεί να μην έχετε α- κούσει πολλές φορές για την Citizen Software αλλά υπάρχουν εδώ και 10 χρό- νια και ετοιμάζουν πολλά προγράμματα για υπολογι- στές και κονσόλες για πολλές εταιρίες στην Αμε- ρική και την Βρετανία. Παίρνετε τον ρόλο ενός σκανδαλιάρη χαρακτήρα που πρέπει στην διάρκεια των επιπέδων πρέπει να α- ντιμετωπίζετε τους κακούς με τα όπλα που έχετε: ό- πλο που εκτοξεύει φυστί- κια, νεροπίστολο και κατα- πέλτη. Πρώτα απ΄ όλα πρέ- πει να τα βρείτε για να τα χρησιμοποιήσετε! Το παι- χνίδι όπως μας είπε η προ- γραμματιστική ομάδα είναι μεταφορά από την έκδοση για Super NES αλλά θα παραμείνουν τα 256 χρώ- ματα και ταυτόχρονα θα έ- χει εμπλουτιστεί το game- play για την A1200.

## THE AWAKENING

*(PC)*

Ξανά η Electronic Arts έχει στις υπηρεσίες της μία από τις καλύτερες εταιρίες της Αμερικής, την Twin Dolphin Games. Μια εταιρία που έχει εμπειρία σε virtual reality συστήματα και έτσι σε όλα της τα προγράμματα βλέπουμε υψηλή τεχνική σε 3D. Με το που θα δείτε αυτό το πρόγραμμα θα ενθουσιαστείτε με την ομαλή του κίνηση. Είναι ένα "real time fantasy RPG adventure"(!) που περιέχει ένα σωρό αριστουργηματικές τεχνικές όπως το 3D modelling και το scaling που προσθέτουν ρεαλισμό και αυθεντικότητα όπως βλέπετε κι εσείς από τις φωτογραφίες μας. Το πρόγραμμα τοποθετεί τον παίκτη μέσα σε ένα μεσαιωνικό κάστρο για να εξερευνήσει μπουντρούμια και διαδρόμους και να αντιμετωπίσει εξώκοσμα τέρατα. Αν έχετε δει κάποτε την ταινία "Ο Ιασων και οι Αργοναύτες" σίγουρα θα θυμάστε την εκπληκτική τεχνικά σκηνή της μονομαχίας με τους σκελετούς. Θα την ξαναθυμηθείτε παίζοντας το παιχνίδι αφού υπάρχουν στοιχεία της στο πρόγραμμα και όλοι οι αντίπαλοι χαρακτήρες μοιάζουν αληθινοί. Το Forgotten Castles είναι

ένας συνδιασμός δράσης και στρατηγικής όπου ο παίκτης θα μπορεί να χρησιμοποιήσει μαγεία αλλά και συμβατικά όπλα καθώς πολεμάει ενάντια σε αμέτρητους εχθρούς. Το απλό σύστημα του "σημάδεψε με το mouse και κλικάρισε εκεί" χρησιμοποιειται με επιτυχία και υποβοηθείται από πολλά υπομενού.

Συνολικά υπάρχουν 10 επίπεδα με 256 χρώματα ταυτόχρονα σε VGA και rendered 3D γραφικά. Θυμηθείτε το πρόγραμμα όταν εμφανιστεί στα μαγαζιά γιατί έχει την πιο πρωτότυπη τεχνική εδώ και πολύ καιρό.

# LORDS OF MIDNIGHT - THE CITADEL III

*(PC/Amiga)*

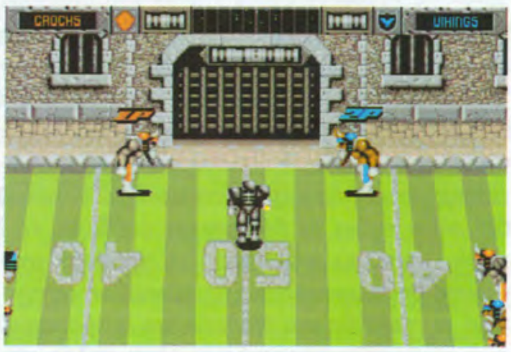
**Το Lords of Midnight ήταν ένα από τα πιο πετυχημένα παιχνίδια για 8-bit υπολογιστές πριν από περίπου 9 χρόνια! Αν γνωρίζατε εκείνο το παιχνίδι δεν θα έχετε πρόβλημα να προσαρμοστείτε στην νέα του έκδοση. Μπορείτε να παίξετε έναν μοναχικό χαρακτηρα ή να αλλάζετε χαρακτήρες καθώς προχωράτε στο παιχνίδι και να φτάσετε στο σημείο μάλιστα να ελέγχετε μέχρι και 24 άτομα ταυτόχρονα! Τα πάντα σ'αυτό το παιχνίδι παίζονται σε real time και αυτό θα το προσέξετε αμέσως μόλις ξεκινήσετε. Τα γραφικά προσαρμόζονται στον χρόνο καθώς όταν περνάτε από ένα δάσος και αρχίσει να νυχτώνει θα δείτε τα φύλλα των δέντρων να πέφτουν καθώς επίσης μπορεί να αρχίσει να χιονίζει. Το ίδιο θα συμβεί μόλις έρθει το Φθινόπωρο και δείτε τα δέντρα χωρίς καθόλου φύλλωμα. Τα γραφικά στο background δημιουργούνται χρησιμοποιώντας την τελευταία τεχνολογία στα fractals και ο τρόπος ελέγχου των κεντρικών χαρακτήρων είναι απλός και ενδεικτικός. Απλά κατευθύνεστε στο μέρος που θέλετε να πάτε. Οι εικόνες που βλέπετε είναι οι πρώτες του παιχνιδιού.**

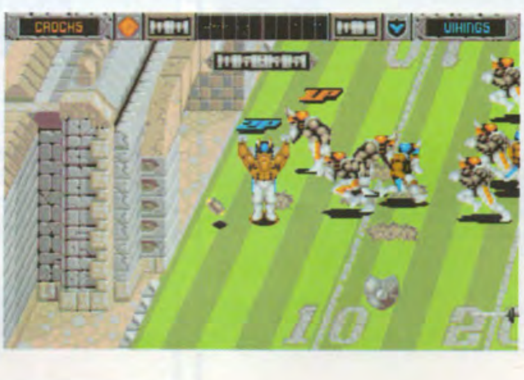
PREVIEWS

# BRUTAL SPORTS

*(A1200/PC)*

Είχαμε πρωτοδει το πρόγραμμα στις αρχές του '93 με το όνομα Beastball. Φαινόταν τότε ιδιαίτερα playable, μιλώντας πάντα για παιχνίδι που θύμιζε αμερικάνικο ποδόσφαιρο. Τώρα βρίσκεται σχεδόν στην ολοκλήρωσή του και μοιάζει υπέροχο. Θυμίζει για την ακρίβεια πολλά σπορ μαζί, ποδόσφαιρο, ράγκμπυ κτλ και έτσι είναι αλλά προσφέρει πολύ περισσότερα από έναν απλό συνδιασμό παιχιδιών. Ξεκίνησε την ύπαρξή του σαν έναν συνδιασμό παιχνιιδοών βίας και ξυλου, έναν συνδιασμό WWf, Speedball και ποδοσφαίρου μπορώ να πω για να σας δώσω μια καλυτερη ιδέα για το τί σας περιμένει. Για να κερδισετε χρειάζεται ταχύτητα, γρήγορες κινήσεις, κάποια στρατηγική και δυνατά χτυπήματα. Υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη παικτών που μπορείτε να διαλέξετε ανά φυλές: Σαύρες, Βίκινγκς, Μάγοι(!) που η κάθε μία έχει τα δικά της χαρακτηριστικά. Σκοπός είναι να στείλετε την μπάλλα στο τέρμα του αντιπάλου. Το γήπεδο είναι 4 οθόνες μακρύ και δύο οθόνες πλάτύ και το βλέπετε από το πλάι σε 35 μοίρες γωνία. Στην Amiga 1200 θα υπρχουν 256 χρώματα (σαν αυτά που βλέπετε στις φωτογραφίες μας) και στην VGA θα ακολουθούνται τα ίδια στάνταρς. Ελπίζουμε στο PC να έχουν εφαρμόσει και νέες τεχνικές για καλό scrolling.





# HOME MOVIE

*(Amiga/PC)*

**Ενα πρόγραμμα animation/ζωγραφκής που έχει όλη την εξειδίκευση ενός σοβαρού πακέτου αλλά είναι ταυτόχρονα απλό στην χρήση για παιδιά και ενήλικες. Αν λοιπόν μπορείτε να τραβήξετε μερικές γραμμές τότε θα ανακαλύψετε ότι μπορείτε και να τις κινήσετε δημιουργώντας θαυμάσιες σκηνές animation, μιας και αυτή είναι η κύριθα δύναμη του πακέτου. Αν ακόμα δενε ίσαστε ο καλυτερος ζωγράφος που υπάρχει τοτε μπορείτε απλά να ακολουθήσετε τις υποδείξεις και τις οδηγίες του προγράμματος που θα σας ξεκινήσει από τα βασικά. Ακόμα μπορείτε να προσθέσετε μουσική και εφφέ στο δημιουργημά σας και αν διαθέτετε κάποιον digitiser το πρόγραμμα δεν αρνείται να συνεργαστεί μαζι του.**

# DINOSAUR ADVENTURE

*(PC CD ROM)*

Με το Jurassic Park να είναι η κύρια ατραξιόν του '93 έχει αναπτυχθεί τόσο πολύ η ζήτηση για αυτά τα προϊστορικά τέρατα που δεν ξέρεις από πού να αρχίσεις για να βρεις κάτι που να ικανοποιεί ολόκληρη την οικογένεια. Υπάρχουν ήδη μπόλικα CD πάνω στο θέμα αλλά το συγκεκριμένο από την Interactive Books είναι βασισμένο σε επιστημονικά αποδεδειγμένα στοιχεία, παρουσιάζει ακόμα εικόνες και ήχους σε 256 χρώματα και στέρεο με full motion video που εξομοιώνει τα όντα αυτά. Το πρόγραμμα απευθύνεται σε ηλικίες από 3 χρονών και πάνω και η παρουσίαση είναι εντυπωσιακή με μια κυρια οθόνη, βιβλίο με πληροφορίες, παγκόσμιο χάρτη της εποχής στην οποία αναφέρεται και ένα σωρό εικονίδια από τα οποία μπορείτε να δείτε συγκεκριμμένα είδη δεινοσαύρων. Ο εύκολος τρόπος χειρισμού με τον κέρσορα να ανοίγει τις πληροφορίες στα εικονίδια βοηθάει ακόμα και τους νεώτερους χρήστες να κάνουν αυτό που θέλουν χωρίς καν να έχουν διαβάσει το manual. Και το install, παίρνει μόνο 30 δυτερόλεπτα!

Η Apache software που είναι υπεύθυνη για το πρόγραμμα αυτό είναι μια νέα εταιρία. Αλλά το κύριο πρόσωπο πίσω της υπάρχει στον χώρο εδώ και 10 χρόνια τουλάχιστον. Η Apache λοιπόν αυτή τη στιγμή έχει για πρόεδρο τον Delvin Sorrel του οποίου η εταιρία ολοκλήρωσε πρόσφατα την μεταφορά του Sensible Software για το Amiga CD32. Το Super Methane Brothers είναι ένα platform για δύο άτομα, από τα κλασικότερα που έχετε δει ποτέ. Στο ίδιο στυλ και στήσιμο με τα Rodland, Tooblepop, Snow Bros, Rainbow Islands, Toki κτλ. Είναι δηλαδή απλό, πολύχρωμο και πολύ εθιστικό. Το βάρος του προγραμματισμού έχει δοθεί στο gameplay; στην δράση και τις γρήγορες αντιδράσεις δηλαδή. Υπάρχουν πάνω από 100 οθόνες και εκατοντάδες αντίπαλα sprites που πρέπει να νικηθούν στην διάρκεια αυτής της διαδρομής. Τα bonus και τα αντικείμενα που θα εμφανιστούν βέβαια είναι χιλιάδες. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και με έναν παίκτη αλλά η εταιρία το κατασκεύασε για διπλό. Θέλετε να ξέρετε και τί κάνετε όμως; Αρκεί να συλλάβετε έναν κακό με το σύννεφο μεθανίου που ρίχνει το όπλο σας και να τον διαλύσετε σε bonus πάνω σε κάποιον τοίχο χωρίς να σας ακουμπήσει κανένας. Απλό έ;

# FLIGHTSTICK Pro

ΤΟΥ Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ

***Φίλοι των εξομοιωτών (άρα και δικοί μου φίλοι) σας χαιρετώ στρατιωτικά. Η ώρα των Χριστουγέννων πλησιάζει, πράγμα που συνεπάγεται αυξημένο "εισόδημα" και κατά συνέπεια "μεγάλες" αγορές. Ηρθε επιτέλους η στιγμή να αγοράσετε το joystick που ονειρευόσασταν από τη στιγμή που πιάσατε στα χέρια σας κάποιον από τους "τελευταίας τεχνολογίας" εξομοιωτές που κυκλοφόρησαν τον τελευταίο καιρό.***

Μπορώ να φανταστώ την απόγνωση που αισθανθήκατε μόλις εγκαταστήσατε κάποιον από αυτούς τους εξομοιωτές στο σκληρό σας και ανακαλύψατε ότι δεν παιζόταν, τουλάχιστον ικανοποιητικά, χωρίς joystick ή ότι τα υπάρχοντα joysticks προσέφεραν μια μάλλον ψεύτικη αίσθηση.

Ως εδώ όμως. Είμαι στην ευτυχή θέση να σας παρουσιάσω το Flightstick Pro, το όνειρο του κάθε λάτρη της εξομοίωσης. Ας ξεκινήσουμε πρώτα από την εμφάνιση. Πραγματικά φανταστικό design, δίνει απόλυτα, σχεδόν, την εικόνα του χειριστηρίου ενός μαχητικού αεροσκάφους. Τα τρία κουμπιά καθώς και ο διακόπτης τεσσάρων διαδρομών που υπάρχουν στο πραγματικά τεράστιο πάνω μέρος του μοχλού, δίνουν μια αίσθηση ρεαλιστικότητας (ω ναι!) η οποία δεν έχει προηγούμενο, εγώ τουλάχιστον δεν έχω ξαναδεί κάτι τέτοιο. Φυσικά το Flightstick Pro είναι αναλογικό, όπως άλλωστε και κάθε joystick κατασκευασμένο ειδικά για εξομοιωτές. Η αίσθηση του μοχλού στην αφή είναι καταπληκτική, πράγμα που υποδηλώνει προσοχή στο σχεδιασμό αλλά και πολύ καλή ποιότητα κατασκευής. Ο μοχλός στηρίζεται σε μια ανάλογου μεγέθους, τεράστια θα έλεγα, βάση η οποία όμως ίσως προβληματίσει μερικούς με το χώρο που απαιτεί (το αμερικάνικο ρητό big is beutiful σε όλο του το μεγαλείο). Λείπουν φοβερά όμως οι άκρως απαραίτητες βεντούζες. Τώρα θα μου πείτε ότι δεν έχει σχεδιαστεί για να παίζει κανείς Kick Off ή Street Fighter II αλλά για δοκιμάστε να κάνετε ένα απότομο loop ή break και θα με θυμηθήτε. Ετσι κι αλλιώς, οι απότομοι ελιγμοί είναι απαραίτητοι κατά τη διάρκεια των αερομαχιών. Τον "εξοπλισμό" του Flightstick Pro αποτελούν όπως προανέφερα τρία κουμπιά και ένας διακόπτης τεσσάρων θέσεων στο πάνω μέρος, η απαραίτητη σκανδάλη, μια μεγάλη "ροδέλα" στα αριστερά του μοχλού και δυο μικρότερες "ροδέλες" στα δεξιά και πίσω από το μοχλό. Η μεγάλη ροδέλα, σύμφωνα με το manual, λειτουργεί ως μανέτα αλλά σε όσους εξομοιωτές δοκίμασα δε δούλευε. Οι άλλες δυο ροδέλες χρησιμοποιούνται για τη μετατόπιση του σκάφους κατά τον οριζόντιο και κάθετο άξονα, τα γνωστά yaw και pitch controls. Η χρήση των κουμπιών στο πάνω μέρος του μοχλού ποικίλουν ανάλογα με τον εξομοιωτή. Αρνητικό σημείο αποτελεί η ημιτελής αίσθηση, δεν ξέρεις αν έχει πατηθεί ή όχι, όλων των κουμπιών καθώς και οι υπερβολικά μεγάλες διαδρομές του μοχλού, πράγμα όμως που χαρακτηρίζει όλα τα αναλογικά joysticks. Σε τελική ανάλυση δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα... Γενικά το Flightstick Pro είναι ένα joystick πλασμένο για εξομοιωτές και μόνο.

Πληθώρα κουμπιών, σας γλιτώνει από πολλές εκνευριστικές αναδρομές στο πληκτρολόγιο, χωρίς όμως να είναι δυνατόν να καθορίσετε εσείς τη λειτουργία του καθενός. Ρεαλιστική αίσθηση αλλά δυστυχώς περισσότερο στο μάτι και στην αφή καθώς δεν έχει τις σωστές διαδρομές μοχλού και κουμπιών (σας το λέει κάποιος ο οποίος έχει πιάσει στα χέρια του πραγματικό stick και μάλιστα από Phantom, F-16 και, δυστυχώς, Mirage 2000). Παρ' όλα αυτά φίλοι μου να είσαστε σίγουροι ότι αν καταφέρετε να το αποκτήσετε θα το απολαύσετε όσο και εγώ, ο ένας και μοναδικός simulator-freak του User (όχι θα παίζω πίου-πίου σαν τον Κροντηρά), και αν το συνδυάσετε και με ένα αντίστοιχο σύστημα μανέτας ... then only the sky will be the limit.

# MULTIJOY

## Σκληρό και Ελληνικό

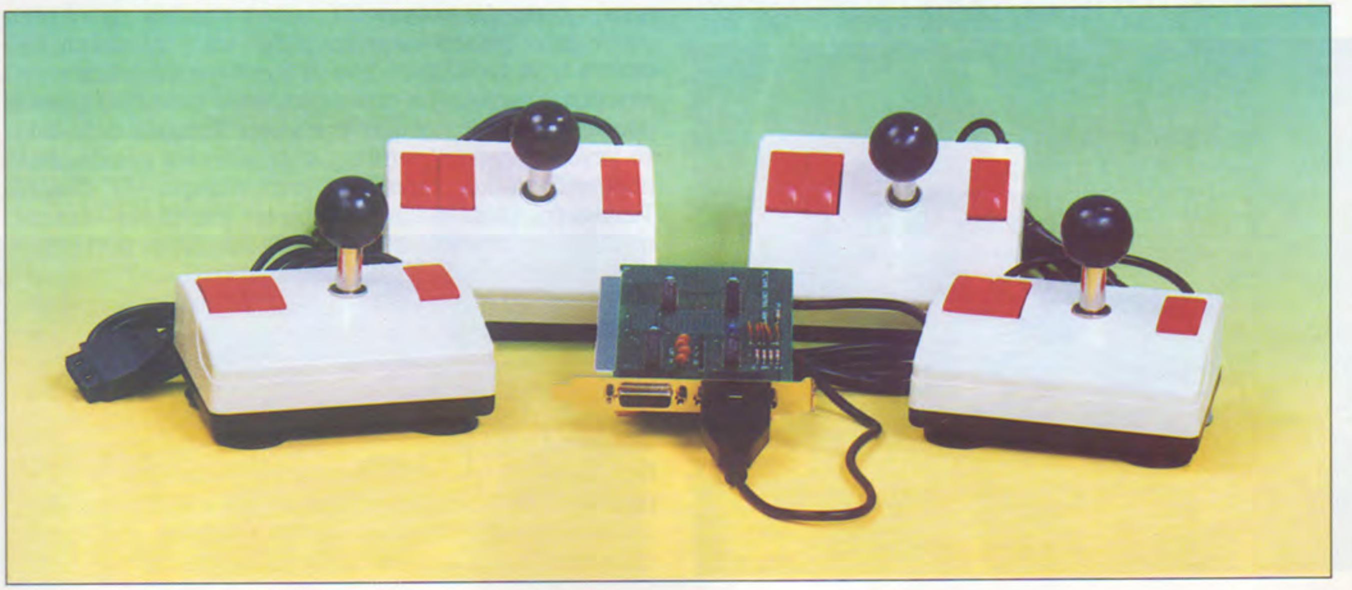
ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Στην αγορά θα δείτε πολλά joystick πολλών τύπων και ποικίλης αντοχής. Μέχρι στιγμής είχαμε συνηθίσει σε γερά joystick από το εξωτερικό αλλά τώρα αυτό φαίνεται να αλλάζει.

Το MultiJoy είναι ένα ελληνικό προϊόν με τεχνολογικές προδιαγραφές πολύ πιο προηγμένης χώρας. Το πρώτο πράγμα που σε ικανοποιεί είναι ο μοχλός. Καταλήγει πάνω πάνω σε μεγάλη μπίλια, πολύ εργονομική για λαβή και ξεκούραστη και η αίσθησή του είναι σαν αυτή του Pac-Man, λίγο πιο μαλακή αλλά με τους μικρο-διακόπτες να κάνουν αισθητή την ύπαρξή τους. Αυτό σημαίνει ότι από την μία το περιφερειακό σας θα ζήσει πολύ καιρό (δίνεται εξάλλου και με έναν χρόνο εγγύηση) και από την άλλη ότι "λοκάρει" στις οκτώ κατευθύνσεις που το στρέφετε χωρίς κανένα πρόβλημα. Δηλαδή οι δοκιμές που κάναμε στο Kick Off2 έδειξαν οτι έχετε ένα ιδανικό joystick στα χέρια σας, τέτοιο που είχαμε χρόνια να δούμε. Και η διαδρομή του μοχλού; Θα έλεγα ότι είναι ιδανική. Και καθώς περιορίζεται κάπως από το μεταλλικό δαχτυλίδι που εξέχει από το πλαστικό κάλυμμα προστατεύονται οι διακόπτες από οποιαδήποτε υπέρμετρη ταλαιπωρία.

Μετά θα προσέξετε και μια λειτουργικότητα πρωτοφανή για ελληνική κατασκευή τέτοιας αντοχής (έχουμε συνηθίσει δηλαδή στην Ελλάδα το δυνατό να ειναι και χοντροκομμένο, πράγμα που δεν συμβαίνει στην περίπτωση του Multijoy όμως) αφού έχει αριστερά και δεξιά υπάρχει firebutton για δεξιόχειρες και αριστερόχειρες αντιστοιχα και ένα autofire σαν κανονικό κουμπί. Ετσι γλυτώνετε όλες εκεινες τις ταλαιπωρίες που συνιστά η ύπαρξη ενός μόνο fire και η έλλειψη autofire.

Οι βεντούζες που είχε το joystick που δοκιμάσαμε είναι από τις καλύτερες του είδους και από τις καλυτερες που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά. Και δεν τις δοκιμάσαμε σε ιδανικές επιφάνειες! Κάθε άλλο μάλιστα αφού ο χώρος που παίζουμε στο περιοδικό έχει βαθιά ίχνη από δεκάδες καφέδες, στάχτες, σκόνες και άλλες "ανωμαλίες". Η υπόλοιπη εξωτερική του κατασκευή το κάνει και ένα απο τα πιο όμορφα joystick με τα κόκκινα κουμπιά και την διαφάνεια που αφήνει μεγάλο μέρος των κυκλωμάτων του να φαίνεται. Τόσο διάφανο που το ενδεικτικό πράσινο ledάκι λειτουργίας έχει τοποθετηθεί στο εσωτερικό του. Συμπερασματικά μπορούμε να πούμε πως το Multijoy αποτελεί ένα από τα καλύτερα joystick που κυκλοφορούν σήμερα στην αγορά.



# MANGA

## ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΟΙ ΓΙΑΠΩΝΕΖΟΙ!

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

**MANGA** Η Ιαπωνική λέξη για τα κόμικ. Τα Manga διαβάζονται από όλα τα στρώματα της Ιαπωνικης κοινωνίας από κάθες ηλικία και καλύ πτουν ένα μεγάλο φάσμα υποθέσεων. Οσοι τα βλέπουν σαν απλά κινούμενα σχέδια κάνουν μεγάλο λάθος. Μιλάμε για κινούμενα σχέδια για ενήλικες με βία, σεξ και πολύ αίμα που μπορεί ακόμα και να σοκκάρει. Αυτή τη στιγμή η μόδα σαρώνει την Βρετανία και σε λίγο ολόκληρο τον κόσμο. Στην Ελλάδα έγινε επιτέλους το πρώτο βήμα για να μπει αυτή η νέα τέχνη και στα δικά μας σπιτι μέσω του video. Η εισαγωγική εταιρία Greek Software & Toys (Πριγκηπονήσων 28, τηλ. 6442412) θα φέρει από στιγμή σε στιγμή 8 τίτλους από τα καλυτερα κινούμενα σχέδια τα οποία θα πωλούνται (προσέξτε θα πωλουνται, δεν θα νικιάζονται) στα βιντεάδικα. Και όποιος πρόλαβε τον κύριο είδε!.

### ΣΥΝΤΟΜΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ

Η πρώτη επαφή της Ευρώπης με αυτό που ονομάζουμε Manga/Japanimation έγινε σε επίσημο επίπεδο στις Κάννες το 1990 με το αριστουργηματικό AKIRA του Katsuhiro Otomo. Εναν χρόνο μετά, ύστερα από την επιτηχία του στις καλλιτεχνικές αίθουσες όπου συγκέντρωσε κοινό πολύ περισσότερο απο το αναμενόμενο, η Island World Communications το κυκλοφόρησε σε video. Το γιαπωνέζικοη κινούμενο σχέδιο -anime για τους φίλους του- αρχίζει να εξαπλώνεται στον κόσμο αλλά πολύ λίγα πράγματα είναι γνωστά για το παρελθόν του στην Ελλάδα. Μιλάμε για μια μορφή τέχνης που από την μία επιτρέπει σε νέους καλλιτέχνες να φτιάξουν καταπληκτικά πράγματα και να εμφανιστούν νέες τεχνοτροπίες που οι Δυτικοί δεν είχαν ακόμα αγγίξει, ενώ ταυτόχρονα έχουν και μεγάλη εμπορική επιτυχία. Η παράδοση του κόμικ στην Ιαπωνία είναι σχεδόν αρχαία αν δεχτούμε οτι τέτοια μορφή τέχνης αποτελούν τα σχέδια σε παπυρους κατά τον Μεσαίωνα σ'αυτή την χώρα! Ο μεγάλος Ιάπωνας καλλιτέχνης Hokusai δημιούργησε την λέξη MANGA στις αρχές του 19ου αιώνα.

Η λέξη σημαίνει "ανεύθυνες εικόνες" και έμεινε σαν η λέξη που εννοεί όλα τα ιαπωνικά κόμικ. Αν προσθέσουμε ότι τα γράμματα της γιαπωνέζικης γλώσσας είναι εικοκογράμματα δεν πρέπει να παραξενευόμαστε από την επιτυχία των εικόνων γενικά στην χώρα και εμφανίζονταν στις περισσότερες εκληδώσεις της ζωής των γιαπονέζων με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Μόλις η Ιαπωνία ήρθε σε επαφή με την Δυση στον 20ό αιώνα επιρρεάστηκαν από ανακλύψεις όπως ο κινηματογράφος και η τηλεόραση και από τα έργα του Disney. Ενα στοιχείο που επιρρέασε την ιαπωνική κοινωνία και την τέχνη τους ήταν οι ατομικές βόμβες που κατέστρεψαν την χώρα. Στοιχεία από αυτό το γεγονός εμφανίζονται επανηλειμένα και εφιαλτικά υποσυνείδητα και συνειδητά στα Mangas. Ο Osamu Tezuka επιρρεάστηκε από την φρίκη του Β' Παγκόσμιου πολέμου που είχε ζήσει σαν παιδί και έγινε τελικά γιατρός. Ομως από νέος ήθελε να εργαστεί και στα κόμικ. Σε ηλικία 17 ετών, το 1946 εμφανίστηκε σαν καλλιτέχνης MANGA. Η επιτυχία του που ακολούθησε τον έφερε να γίνει ο best seller καλλιτέχνης της χώρας ενώ ταυτόχρονα ήταν γιατρός. Οι δεκαετιες περνουσαν με πολλούς σημαντικους καλλιτέχνες να εμφανιζονται και το 70 εμφανίστηκε η ποιο επιτυχημένη γυνακα στο είδος, η Rumiko Takahashi. Η δεκαετίες του '80 και του '90 έφεραν την δικη τους επανάσταση με την εξέλιξη του θεάματος και του video αφού πολλά MANGAS γυρίζονταν και εμφανίζονταν αποκλειστικά για το video.

## ANIMELEXICON-ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Υπάρχουν ορισμένες λέξεις που έχουν δημιουργήσει οι Ιάπωνες γύρω από την τέχνη τους στα κινούμενα σχέδια. Ας τις δούμε μαζί σαν μιά αρχή στο μαγευτικό ταξίδι των MANGA.

### ANIME

Αυτή είναι η γιαπωνέζικη λέξη για το animation, μια λέξη δάνειο από την αγγλική, την οποία μπορούν να χρησιμοποιούν οι Δυτικοί θαυμαστές σε λίγο καιρό ανάμεσά τους θα είναι και οι Ελληνες!) Χρησιμοποιείτε επίσης για να διαχωρίζει τα Ιαπωνικά κινούμενα σχέδια απο τα Δυτικά.

### ANIPARO

Animation-Parody, μία προσφηλής συνομοταξία Manga όπου οι χαρακτήρες αλλ και οι καταστάσεις είναι παρμένα από δημοφιλή κινούμενα σχέδια.

### BGM

Back Ground Music

### -CHAN

Επίθεμα στο τέλος των λέξεων που λειτουργεί σαν υποκορεστικό πχ. Chibi Maruco-Chan, χρησιμοποιείτε για να δείξει συμπάθεια σε μικρά ζώα ή μικρότερους σε ηλικία καθώς και ανάμεσα σε ερωτευμένους. Στα anime και στα Manga ένας -chan είναι ένας μικρομέγαλος, προς το παιδικό τύπος ενός chara ή ενός mecha (βλέπε λέξεις παρακάτω). Οι -chan και οι ανάλογοί τους αλλά προς το καταστροφικό, SD (super deformed), έχουν τα δικά τους κόμικς και τηλεοπτικά σόου και ειναι υπερβολικά δημοφιλείς.

### CHARA

συντομογραφία/συντομοαναφορά στο character.

### KAWAII

Η γιαπωνέζικη λέξη για το χαριτωμένο. Το "χαριτωμένο" είναι σημαντικό χαρακτηριστικό στην Ιαπωνία αν και μερικές ηρωίδες του το παρακάνουν!

### MECHA

Η συντομογραφία του mechanical, περιλαμβάνοντας οποιαδήποτε μορφή μηχανής από τανκ μέχρι τεράστια ρομπότ.

### MOBILE SUIT

Ενας όρος, ισως απο τους πλέον γνωστούς, δημιουργημένος από τον Yoshiuki Tomino για την σειρά του GUNDAM. Είναι ένα mecha που χρειάζεται όμως κάποιον άνθρωπο χειριστή για να λειτουργήσει και να κινηθεί σωστά.

### OAV

Original Animation Video, όταν ένα δημιούργημα κατασκευάζεται για να λειτουργήσει και να κυκλοφορήσει κατευθείαν σε video και οχι σε τηλεοπτική σειρά ή κινηματογράφο.

### OST

Original Sound Track. Η μουσική των MANGA είναι απίστευτα δημοφιλής στην πατρίδα τους και ακόμα περισσότερες είναι οι διασκευές τους. Οπου δείτε λοιπον OST θα ξέρετε ότι αγοράζετε οτι ακούγατε στην οθόνη.

### SD

Η συντομογραφία του Super Deformed και θα την δείτε πάντα έτσι πχ. SD GUNDAM. Οπως οι -chan που αναφέραμε νωρίτερα είναι μικροποιημένοι χαρακτήρες. Μόνο που ευτοί είναι πιο ζωηροί, πιο διαβολικοί και σκορπούν την καταστροφή με ή χωρίς την θέλησή τους.

## AKIRA

Παραγωγή: **1987**
Διάρκεια: **124 λεπτά**
Σκηνοθέτης: **Katsuhiro Otomo**

Πέρα από το αριστουργηματικό του σενάριο, την πρωτοτυπία του το AKIRA συγκλόνησε την Δύση με το animation του. Και αυτό ταυτόχρονα με την ξέφρενη δράση που σε πολλούς φέρνουν στο νου σύγχρονα βίντεο κλιπ. Η υπόθεσή του είναι συγκλονιστική:

Ο Kaneda και οι φίλοι του έχουν διαφορές με τις άλλες συμμορίες ποδηλάτων. Οπως τα περισσότερα παιδιά στους δρόμους του Neo-Tokyo είναι χωρίς αρχές και κοινωνική συνείδηση αλλά η σχέση μεταξύ τους ειναι πολύ δυνατή. Οταν ο παλιός φίλος του Kaneda, Tetsuo τραυματίζετε σε αγώνες οι φίλοι του κάνουν οτι μπορούν για να τον βοηθήσουν μέχρι που κάποια δύναμη προφανώς οχι από το τοπικό νοσοκομείο τον απομακρύνει από την περιοχή. Εντωμεταξύ ένας άντρας τρέχει στους δρόμους κυνηγημένος από την βια και πεθαίνει μέσα σε μια βροχή από σφαιρες προσπαθωντας να προστατέψει ένα παιδάκι που έχει το πρόσωπο ενός κουρασμένου γέρου.

Ο Tetsuo περνάει από την πιο περίεργη εμπειρία της ζωής του μέσα στο νοσοκομείο όπου παιδικοί εφιάλτες και περίεργα συμβάντα αρχίζουν να τον τρελαινουν. Το σκάει και προσπαθεί να γυρίσει πίσω στους φίλους του και στον παλιό τρόπο ζωής του αλλά η παράξενη εμπειρία του φαίνεται οτι έχει ξυπνήσει μέσα του κάτι σκοτεινό και θανάσιμο, χαρίζοντάς του δυνάμεις που κανείς δεν θα περιμένε ότι υπήρχαν. Σε μυστικά εργαστήρια και σκοτεινά δωμάτια μπλέκεται όλο και περισσότερο σε σενάρια τρομοκρατίας, οπου οι άνθρωποι παίζουν με την ζωή και τον θάνατο. Και στο πιο σκοτεινό από αυτά, το AKIRA περιμένει, σαν άλλος Κθούλου, να το ξαναφέρουν στην ζωη. Η απίστευτη συνέχεια της ιστορίας θα ήταν καλύτερα να διαδραματιστεί στην οθόνη του video σας.

## UROTSUKIDOJI
### LEGEND OF THE OVERFIEND

Παραγωγή: **1989**
Διάρκεια: **108 λεπτά**

Σκηνοθέτης: **Hideki Tokayama**
Στον Θρύλο τυο Overfiend υπάρχουν τρεις διαφορετικοί κοσμοι πάνω στο ιδιο πλανήτη, ο ανθρώπινος, των δαιμονων (MAKAI) και των κτηνανθρώπων (YUJINKAI). Ο θρύλος λέει ακόμα ότι κάθε 300 χρόνια γεννιέται ο Chojin, ο Overfiend με την δύναμη να ενώνει τους κόσμους και να δυαλύει τα φράγματα που εμποδίζουν το κακό να μπει στον κόσμο των ανθρώπων...

Οι σκηνές του έργου είναι "αποκαλυπτικές" αλλά ο χαρακτηρισμός "ταινία τρόμου" είναι μάλλον ανακριβής για να περιγράψει αυτό το φανταστικό έργο. Υπάρχουν στιγμές που μπορεί να σας προκαλέσει αηδία αλλά και στιγμές απέραντης ομορφιάς. Είναι σεξιστικό, βίαιαο, σαδιστικό, επιθετικό σεξουαλιικά και ανήθικο. Αν υπάρχει κάποιος λόγος να το απκτήσετε θα είναι σιγουρα το φινάλε του.

## ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΚΑΙ MANGA

Υπάρχουν τρια τουλάχιστον Δυτικά φιλμ που επιρρέασαν ριζικά την εξέλιξη των ANIME στην Ιαπωνία. Αυτά είναι τα Blade Runner, Alien και Terminator. Το σκοτάδι και η διαρκής απειλη τους ταιριάζει απόλυτα με την δεκαετία του '90 παρά με τον ηρωισμό του '70. Τα κτίρια για παράδειγμα, αποξενωτικά και τρομακτικά στο AKIRA δεν μπορούν παρά να παραπέμπουν στην εφιλατική πραγματικότητα του Blade Runner όπως ακόμα πιο καλά μπορούμε να δούμε στις πόλεις του Mega Tokyo στο BUBBLE GUM CRISIS. Σε ένα άλλο ANIME στο Silent Mobius η ίδια η πόλη, τα όπλα που χρησιμοποιούν οι αστυνόμοι, ακόμα και τα οχήματά τους είναι σχεδόν όμοια με εκείνα στην ταινία του Ridley Scott.

Στο BLACK MAGIC M-66 το M-66 είναι ένα ανθρωποειδές στρατιωτικό ρομπότ με σαφείς επιρροές από Blade Runner αλλά και Terminator που αφήνεται κατά λάθος ελεύθερο. Ομως τα ANIME δεν επιρρεάζονται μόνο αλλά και επιρρεάζουν. Στην περιπτωση του Terminator φαίνεται ότι ο χρακτήρας χρωστάει πολλά στους Γιαπωνέζους βιο-μηχανικούς ήρωες που εμφανιζονται στα ANIME από την δεκαετια του '60 με το CYBORG 008 όπου μεταλλαγμένοι άνθρωποι χρησιμοποιούνται σαν όπλα. Σας θυμίζει τίποτ'αλλο; Ναι, το ROBOCOP! Ακόμα το FIST OF THE NORTH STAR (το οποίο εκτός από MANGA έγινε και παιχνίδι στο Super NES) αναφέρεται σε μια εποχή μετά από την πυρηνική καταστροφή πολλύ καιρό πριν από το MAD MAX του George Miller.

MEGA REVIEW

| HOUSE | ORIGIN |
| --- | --- |
| FORMAT | PC |
| TEST | 486DX/40-Soundblaster |

ΤΟΥ **Π.ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Εν αρχή ήν το εκπληκτικό Elite. Μια από τις μεγαλύτερες εμπορική επιτυχίες και σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι για ηλεκτρονικούς υπολογιστές (σε όλες τις εκδόσεις του) στη μεταβατική για τα computer games δεκαετία του '80. Η εποποιία ενός μοναχικού διαστημικού εμπόρου μέσα στους κινδύνους του αχανούς σύμπαντος. Αρκετά χρόνια αργότερα δημιουργήθηκε μεγάλος θόρυβος με τις φήμες για τη δημιουργία ενός φοβερού διαστημικού "εξομοιωτή", του Wing Commander (φυσικά). Η κυκλοφορία του, καθώς και όλων των "περιφερειακών" του προγραμμάτων συμπεριλαμβανόμενου και του διάδοχου του, έπεσαν σαν βόμβα ανάμεσα σε όλους τους Gamers και έθεσε καινούριες παραμέτρους για τη δημιουργία νέων παιχνιδιών σε όλους τους υπολογιστές. Αυτό ήταν όμως μόνο η αρχή. Κανείς δεν μας είχε προετοιμάσει για το τι επρόκειτο να ακολουθήσει...

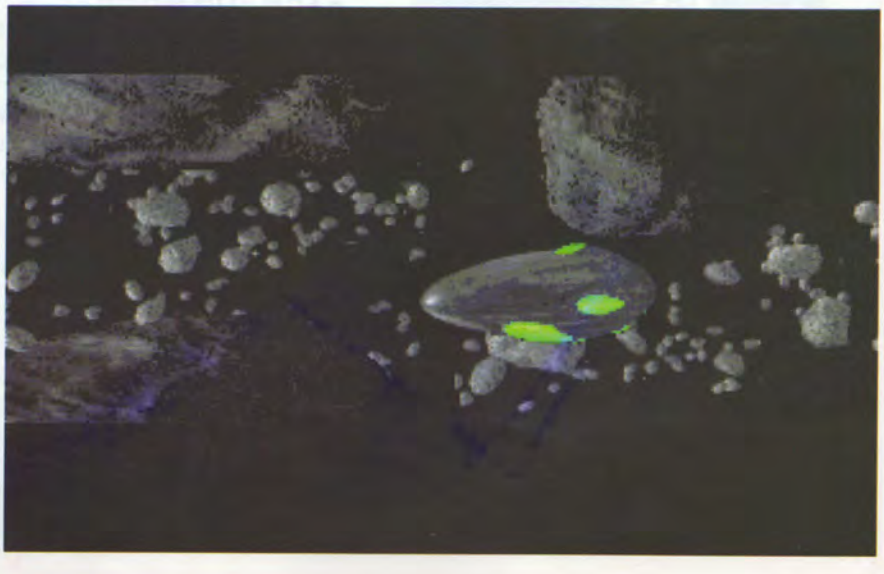
## ΣΕΝΑΡΙΟ

Η προγραμματιστική ομάδα της Origin λοιπόν μας μεταφέρει για μια ακόμη φορά στο μακρινό μέλλον και πιο συγκεκριμένα στο 2669 κάπου ανάμεσα στα όρια της αυτοκρατορίας των Kilrathi και του αγνώστου (σύμφωνα πάντα με την εκπληκτική εισαγωγή του παιχνιδιού). Μετά την Οδύσσεια σας μέσα από τα δύο Wing Commander και τα Secret Missions, έφτασε η πολυπόθητη ώρα της "συνταξιοδότησης", της ηρεμίας και της οικογενειακής θαλπωρής. Αμ δε όμως. Πάντα ανήσυχοι αποφασίζετε να ρισκάρετε "λίγο" ακόμα κερδίζοντας αρκετά έξτρα χρήματα μιας και η πενιχρή σύνταξη της Ομοσπονδίας δεν φτάνει "ούτε για φυστίκια", πολύ περισσότερο για έναν ήρωα του δικού σας διαμετρήματος. Ετσι λοιπόν αποφασίζετε ότι ήρθε η στιγμή για λίγο ελεύθερο εμπόριο, καταδίωξη επικυρηγμένων πειρατών αλλά και προσφορά βοήθειας στην πολυαγαπημένη σας Ομοσπονδία στον συνεχιζόμενο πόλεμο της κατά των απαίσιων Kilrathi. Ολα αυτά με το αζημίωτο φυσικά καθώς έχετε και ένα σκάφος να συντηρήσετε και να εξοπλίσετε. Κάπως έτσι

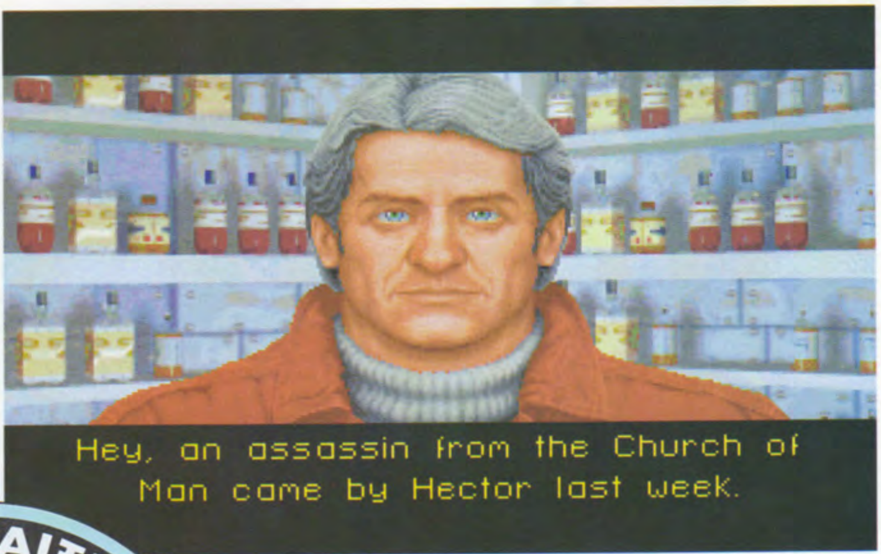
USER HIT

## ΓΕΝΙΚΑ

**Με το Privateer η Origin απευθύνεται σε αυτούς που τα θέλουν όλα. Ποιοτικά γραφικά και πλοκή με βάθος, ουσία και χωρίς κενά δένουν σε ένα εκπληκτικό σύνολο που είναι σίγουρο ότι θα κατακτήσει και το πιο δύσκολο κοινό. Ενα εντυπωσιακό κατόρθωμα που δεν αφήνει περιθώρια αντίδρασης στους τυχόν ανταγωνιστές (αναρωτιέμαι πως θα αντιδράσει η Lucasarts). Εγγυημένη επιτυχία, αγοράστε το πριν εξαντληθεί.**



έχουν τα πράγματα τη στιγμή που α-ποφασίζετε να γίνετε ένας περιβόητος Privateer (κάτι σαν μισθοφόρος, καμμία σχέση με το γνωστό μας Rocketeer) και να πάρετε τη μοίρα σας στα χέρια σας.




## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Για μία ακόμη φορά η Origin έκανε το θαύμα της. Λίγα μπορούν να ειπωθούν για την πραγματική πανδαισία γραφικών, ομιλίας και ηχητικών εφφέ που αποτελούν την εισαγωγή η οποία σε προετοιμάζει με τον καλύτερο τρόπο για το αριστούργημα που ακολουθεί. Αξίζει ιδιαίτερης προσοχής η πραγματικά ρευστή κίνηση του εξωγήϊνου διαστημοπλοίου στο τέλος. Αρκετά όμως με την εισαγωγή, μιάς και δεν είναι το κύριο θέμα αυτού του άρθρου. Περνώντας τώρα στο κυρίως πρόγραμμα εγώ προσωπικά έμεινα με το στόμα ανοιχτό.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Βγάλτε όλα τα άλλα Wing Commander από το σκληρό (δε θα τα ξαναχρειαστείτε για αρκετό καιρό), βάλτε στο CD το "Ηλιοβασίλεμα" από το "Also sprach Zarathustra" του Strauss και ετοιμαστείτε να ξεχάσετε όλες τις άλλες διαστημικές εποποιίες που ξέρατε μέχρι τώρα...**

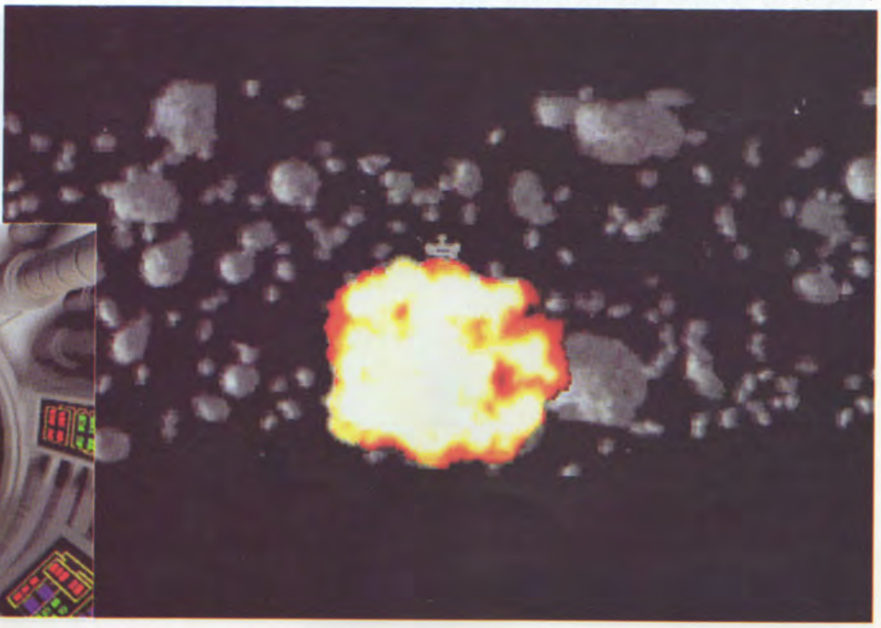
Ε λοιπόν οι κύριοι της Origin κυριολεκτικά "δε μασάνε". Το Wing Commander είχε φοβερά γραφικά, το Wing Commander II ακόμα καλύτερα αλλά το Privateer είναι κυριολεκτικά ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΟ. Τα πολλά εχθρικά αλλά και φιλικά διαστημόπλοια, η εκπληκτικά ομαλή (τουλάχιστον στον 486 που έγινε το τέστ) κίνηση τους, οι πολύ καλοί χρωματισμοί και φωτοσκιάσεις όλων των γραφικών καθώς και ποικιλία στατικών και μη εικόνων δημιουργούν ένα, πραγματικά πανίσχυρο οπτικά, σύνολο. Και άν εγκαταστήσετε και το Speech Pack που κυκλοφορεί για το παιχνίδι, έ τότε θα έχετε και ένα πολύ καλό ηχητικό σύνολο να συμπληρώνει την άψογη εικόνα του νέου "παιδιού" της Origin. Μιας και αναφερθήκαμε στο Speech Pack ας πούμε δύο λόγια και γι' αυτό. Βασικά αυτό το πακέτο προσφέρει ομιλία στις τηλεπικοινωνίες με τα άλλα διαστημόπλοια, ομιλία η οποία μπορεί να μην είναι απόλυτα καθαρή και κατανοητή ορισμένες φορές, γεγονός όμως που προσθέτει ένα τόνο ρεαλισμού απ' τη στιγμή που όπως όλοι ξέρουμε οι τηλεπικοινωνίες ποτέ δεν είναι απόλυτα καθαρές και πολύ περισσότερο στο κενό του διαστήματος. Θέλω να αναφερθώ και στη μουσική η οποία μπορεί να μην είναι το εντυπωσιακό soundtrack που κάποιος περιμένει από ένα τέτοιο παιχνίδι αλλά είναι

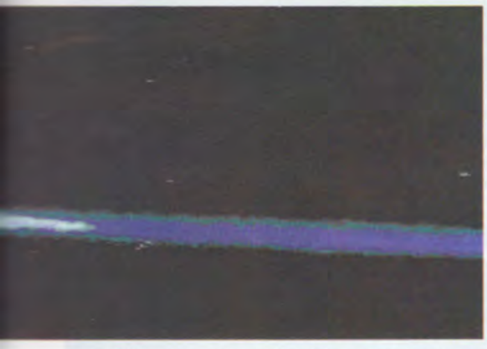
ατμοσφαιρική (θυμίζοντας λίγο Star Trek) και σίγουρα εξυπηρετεί το σκοπό της. Κλείνοντας θέλω να επισημάνω την, κακώς κείμενη κατά τη γνώμη μου, απουσία των interactives στα οποία τόσο πολύ μας έχει εθίσει η Origin (ποιός άλλος;). Με δύο λόγια το Privateer τεχνικά είναι τουλάχιστον ΑΨΟΓΟ.

**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY**

Η πλοκή του Privateer δεν είναι κάτι το ιδιαίτερα πρωτότυπο καθώς ο πυρήνας της βασίζεται σε μια εκπληκτική ιδέα της δεκαετίας του '80 που ακούει στο όνομα Elite. Ναι, καλά το φανταστήκατε. Το Privateer αποτελεί την ενσάρκωση των άκρως ευρηματικών και πρωτότυπων ιδεών της Firebird εκτελεσμένων με την άψογη τεχνική των προγραμματιστών της φοβερής αυτής εταιρίας που ακούει στο όνομα Origin. Δυστυχώς όμως φοβάμαι ότι ο χειρισμός του Privateer θα συγκεντρώσει τα πυρά πολλών reviewers ανά τον κόσμο καθώς αποτελεί την αχίλλειο πτέρνα αυτού του ήδη κλασσικού διαστημικού εξομοιωτή. Χειρισμός ο οποίος, χωρίς να καθιστά το παιχνίδι unplayable, κάνει ιδιαίτερα εκνευριστικές τις ήδη αρκετά δύσκολες αερομαχίες (ή μήπως είναι διαστημομαχίες;)

Το πρόβλημα είναι ότι με κάθε μετακίνηση του μοχλού ο άξονας του σκάφους μετατοπίζεται αρκετές μοίρες, σίγουρα περισσότερες απ' όσες θέλετε. Ετσι είναι δυνατόν να ρίχνετε γύρω από ένα εχθρικό σκάφος χωρίς να το πετυχαίνετε. Εγω προσωπικά έκανα γύρω στα είκοσι λεπτά να καταστρέψω ένα Dralthi, σκάφος το οποίο στο Wing Commander ήταν υπόθεση είκοσι δευτερολέπτων!!! Αυτό καθιστά επιβεβλημένη την εκτεταμένη χρήση πυραύλων (για όσους δεν κατάλαβαν αυτό είναι ένα μικρό tip). Αλλά τελικά αποδεικνύεται ότι όλα είναι θέμα συνήθειας. Μετά από αρκετή εξάσκηση πιστεύω ότι θα βρείτε τα κουμπιά του, ότι θα μάθετε τα κόλπα του (για το καλό σας!). Τέλος πάντων ας αφήσω τις γκρίνιες και ας συνεχίσω την "κοινωνική μου προσφορά". Και για τη συνέχεια θα αναφερθώ στο πραγματικό βαρύ πυροβολικό του παιχνιδιού, το gameplay. Γιατί όπως όλοι ξέρουμε τα εντυπωσιακά γραφικά μόνο δεν κάνουν ένα καλό παιχνίδι (ορισμένοι όμως δεν δείχνουν να το καταλαβαίνουν...). Οπως προανέφερα αυτό είναι ίσως και το δυνατότερο σημείο του Privateer. Στην προσπάθεια να εξοικονομήσεις αρκετά χρήματα ώστε να εκσυγχρονήσεις το διαστημόπλοιο σου, να αγοράσεις ένα νέο γρηγορότερο και δυνατότερο σκάφος, να αναρριχηθείς στις τάξεις των μισθοφόρων ή των εμπόρων ή ακόμα και να γίνεις ένας





περιβόητος πειρατής θα χρειαστεί να περάσεις κυριολεκτικά μέσα από "σαράντα κύμματα".

Οπως καταλαβαίνετε μεγάλο ρόλο σ' αυτό το παιχνίδι παίζουν τα λεφτά (money makes the world go round). Φυσικά υπάρχει και το κλασσικό εμπόριο μεταξύ των διαφόρων διαστημικών σταθμών αλλά πιο σημαντικές είναι οι διάφορες αποστολές που υπάρχουν στον mission computer της κάθε βάσης και στα guilds. Μεγάλο ρόλο στην έκβαση του παιχνιδιού παίζουν και οι μάχες εναντίον πειρατών, αιρετικών (ορίστε;), των πανταχού παρόντων παλιών γνωστών μας Kilrathi, ακόμα και εναντίον του στρατού αν αποφασίσετε να γίνετε ο ίδιος πειρατής χτυπώντας τα διάφορα εμπορικά, περνώντας ταυτόχρονα μέσα από τις εκνευριστικά γνώστες ζώνες αστεροειδών. Ολα αυτά μέσα στο χάος που δημιουργούν αρκετοί σέκτορες οι οποίοι περιλαμβάνουν μπόλικα συστήματα με πολλούς τομείς το κάθε ένα. Ολα αυτά συμβάλουν στη δημιουργία ενός χαοτικού αλλά φοβερά εθιστικού συνόλου. Ευτυχώς το Privateer ξεπερνά τα προβλήματα πλοκής που είχε το Elite. Η μεγάλη ποικιλία σκαφών, εξοπλισμού, αποστολών, αντιπάλων και διαστημικών σταθμών και βάσεων εξουδετερώνουν το τυχόν αίσθημα πλήξης που μπορεί να δημιουργήσει η συνεχής περιπλάνηση με μοναδικό σκοπό το χρηματικό κέρδος.

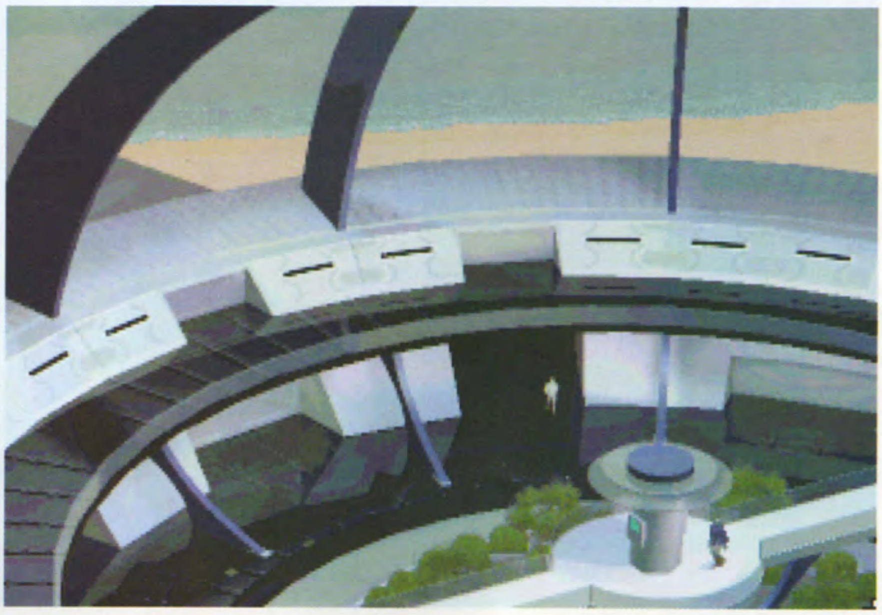
**ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ**

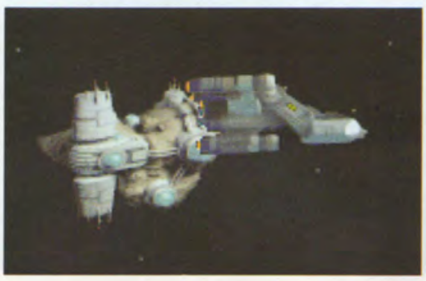
...θέλω να τονίσω ότι ο πάταγος που ενδέχεται να δημιουργήσει αυτή η νέα παραγωγή της Origin πιστεύω ότι θα είναι κάτι άνευ προηγουμένου. Μια Origin η οποία μας έχει καταπλήξει επανειλλημένα σχεδόν με κάθε παρα-

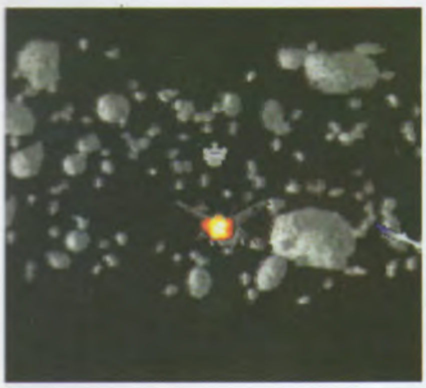
γωγή της και εύχομαι να συνεχίσει την καλή δουλειά και να θέτει συνέχεια νέα standards στη δημιουργία των computer games, ακριβώς όπως κάνει και με αυτό το ολοκαίνουριο επίδοξο block-buster. Σαν γενικό συμπέρασμα, το Privateer είναι μια καταπληκτική παραγωγή με άψογα γραφικά, πολύ καλό ήχο, με gameplay σπάνιου βάθους, έκτασης και εθιστικότητας αλλά με προβλήματα στο χειρισμό και με εμφανή και την έλλειψη των interactive sequences. Είμαι αναγκασμένος να χρησιμοποιήσω μια "κλεμμένη" έκφραση την οποία πιστεύω ότι σκεφτήκαν πολλοί προγραμματιστές για τις δημιουργίες τους ότι δηλαδή ήθελαν το παιχνίδι τους "να γίνει Elite στη θέση του Elite" αλλά δυστυχώς μέχρι τώρα τίποτα δεν πλησίασε καν αυτόν τον ισχυρισμό. Το Privateer δείχνει να τα καταφέρνει και μάλιστα πολύ καλά.

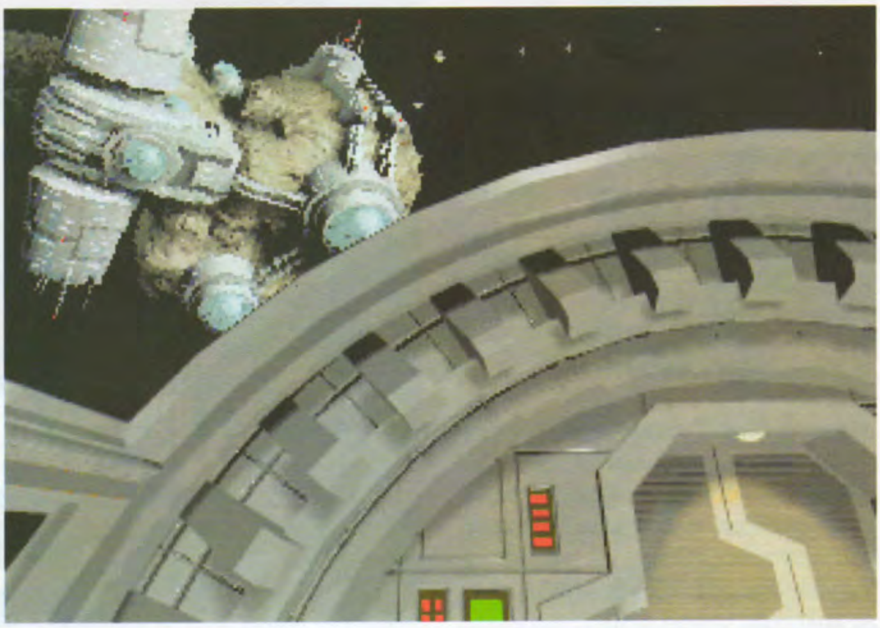
Δέκα χρόνια σχεδόν μετά από την κυκλοφορία του το Elite φαίνεται να χάνει τα σκήπτρα του πιο πλήρους αλλά και εθιστικού game που κυκλοφόρησε ποτέ για υπολογιστές.

Τελικά μου φαίνεται πως πρέπει να αρχίσετε τον "έρανο" για την απόκτηση του και μόλις το πιάσετε στα χέρια σας βγάλτε την καλή σας στολή πτήσης από τη ντουλάπα, κρατήστε γερά το καλό και πιστό σας joystick και ... May the force be with thee (oops ! πάλι παρασύρθηκα).



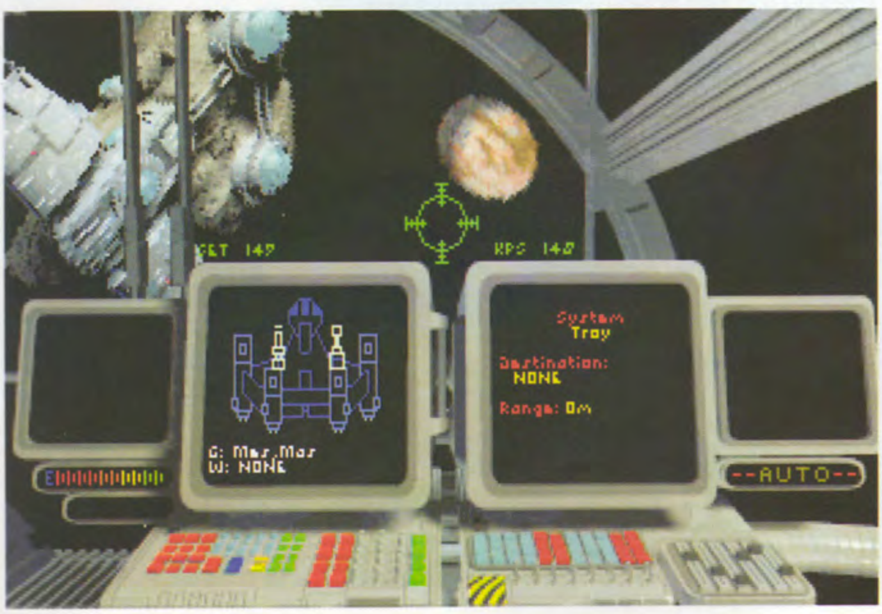






## ΓΕΝΙΚΑ TIPS AND TRICKS

Ο έκδηλος πιστεύω ενθουσιασμός μου, όσον αφορά το Privateer, με κάνει να αισθάνομαι ιδιαίτερα καλός με αποτέλεσμα να σας δώσω ορισμένα tips χωρίς όμως να προσπαθήσω να σας χαλάσω την "έκπληξη", χωρίς να προδόσω μεγάλο μέρος του παιχνιδιού. Οσοι έχουν ασχοληθεί με τη σειρά Wing Commander (όταν λέω να έχουν ασχοληθεί μιλάω για τουλάχιστον ένα οκτάωρο κάθε μέρα, ακριβώς σαν τον υπογράφοντα) δε νομίζω να συναντήσουν κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα αλλά όλοι οι υπόλοιποι είμαι σίγουρος ότι θα τα βρούν σκούρα. Εδώ μπαίνω εγώ δίνοντας σας μια μικρή βοήθεια για να ξεκινήσετε το Privateer (και μόνο, για περισσότερη βοήθεια αναμείνατε στο ακουστικό σας). Πρώτο σας λοιπόν μέλημα είναι να εξοπλίσετε όσο το δυνατόν καλύτερα το Tarsus, το σκάφος το οποίο έχετε. Μια συμβουλή, μην ανοίγεστε πολύ βάζοντας στο σκάφος πράγματα τα οποία δεν μπορεί να σηκώσει όπως μεγάλα lasers, shield generators και τα συναφή. Εξοπλίστε το σκάφος σας αρκετά ώστε να μπορέσετε να φέρετε εις πέρας τις απαραίτητες αποστολές πριν καταφέρετε να αποκτήσετε ένα δυνατότερο σκάφος το οποίο θα πρέπει με τη σειρά του να εξοπλίσετε με τα καλύτερα δυνατά αντικείμενα (και πάει λέγοντας). Προς θεού μη διανοηθείτε να αλλάξετε σύστημα πριν αποκτήσετε ένα, αρκετά δυνατότερο από το πρώτο, διαστημόπλοιο γιατί στα άλλα συστήματα γίνεται κυριολεκτικά της κακομοίρας. Δεν πρέπει να "σνομπάρετε" τον εξοπλισμό του σκάφους σας σε software γιατί είναι εξίσου σημαντικό με όλα τα υπόλοιπα (μιλώ από αρκετά πικρή προσωπική εμπειρία). Οσον αφορά τις αποστολές το μόνο το οποίο μπορώ να σας συμβουλεύσω είναι να διαλέγετε προσεκτικά με κύριο κριτήριο (φυσικά) την αμοιβή αλλά και τη δυσκολία. Και τι εννοώ με αυτό; Λοιπόν, οι πιο δύσκολοι αντίπαλοι και με διαφορά) είναι οι Retros καθότι είναι και οι καλύτερα εξοπλισμένοι. Ακολουθούν οι αρκετά δύσκολοι Kilrathi ενώ οι πιο εύκολοι απ' όλους είναι οι αισχρά εξοπλισμένοι πειρατές. Αυτά τα ολίγα μπορώ (δυστυχώς) να σας προσφέρω στον τομέα της βοήθειας μιας και το Privateer είναι τόσο δύσκολο που ακόμα και εγώ (η μετριοφροσύνη είναι ένα ακόμη από τα άπειρα προτερήματα μου) δεν έχω καταφέρει να το προχωρήσω ιδιαιτέρως. Φυσικά προς το παρόν και μόνο ...




**ΑΝΤΟΧΗ**

**92%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Εύγε Origin !

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 96 |
| ΗΧΟΣ | 93 |
| GAMEPLAY | 88 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 94 |

GAME REVIEW

| HOUSE | OCEAN |
|---|---|
| FORMAT | PC/AMIGA/AMIGA 1200 |
| TEST | 386sx/25/Sound Galaxy NX Pro 16 |

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Ενα παιχνίδι που "μυρίζει" επιτυχία από την αρχή μέχρι το τέλος. Και η έκδοση των υπολογιστών φαίνεται καλύτερη απ'ό,τι αυτή στις κονσόλες. Όπως και να'έχει το Jurassic Park σε PC και AMIGA είναι το καλύτερο film-tie μέχρι στιγμής από την OCEAN.

Η επιτυχία της ταινίας συνεχίζεται ακόμα αλλά τώρα μπορείτε να πάρετε αυτοπροσώπως μέρος στην μεγάλη περιπέτεια. Η έκδοση για PC και Amiga είναι σχεδόν πανομοιότυπη και ξεκινάει με εσάς να προσπαθείτε να σώσετε τους παγιδευμένους στο πάρκο ανθρώπους. Υπάρχουν μερικά στοιχεία adventure μέσα στο πρόγραμμα λοιπόν καθώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα τερματικά που βρίσκονται στον χώρο για να ανοίξετε πόρτες και να πάρετε πληροφορίες για τον χώρο και την θέση σας. Δεν θα επαναλάβουμε εδω την υπόθεση γιατί οι περισσότεροι θα έχουν δει την ταινία και οι υπόλοιποι θα έχουν ακούσει ή διαβάσει κάτι ανάλογο.

**ΤΑ 3D ΕΠΙΠΕΔΑ**

Είναι αυτά που κάνουν την διαφορά κυρίως από την έκδοση του MEGA DRIVE που μπορείτε να διαβάσετε στο Gamer. Και κάνουν την διαφορά προς το καλύτερο φυσικά. Συγκεκριμμένα η έκδοση για PC είναι αυτή που βγαίνει κερδισμένη από την 3D τεχνική καθώς είναι πιο γρήγορη από αυτήν της Amiga, full screen και με μεγαλύτερη λεπτομέρια. Ο χώρος εδώ είναι ατμοσφαιρικός και κυριαρχεί ο πραγματικός τρόμος με τα σκοτεινά χρώματα. Η OCEAN δούλευε πάνω στο πρόγραμμα από τον Νοέμβριο του '92 με 20 νέους προγραμματιστές και το αποτέλσμα όπως θα δείτε κι εσείς είναι μοναδικό. Γνωρίζοντας την δυακολία για να πετύχει κάτι καλό σε τρισδιάστατο στήσιμο η OCEAN προσέλαβε ακόμα τον Craig Whittle, επαγγελματία animator με πιο γνωστή δουλειά του το κινούμενο σχέδιο Count Duckula (και περιμένουμε ακόμα από αυτόν το Hell's Penguin!). Η δουλειά του Craig όχι απλώς ενθουσίασε τους προγραμματιστές της OCEAN αλλά μάλλον τους άφησε με το στόμα ανοιχτό αφού για μια απλη κίνηση ενός Βελοσιράπτωρα τους κουβάλησε 50 frames animation ενώ ο συνηθισμένος αριθμός για τέτοια κίνηση στα παιχνιδια είναι 20! Φυσικά του είπαν να μειώσει τον αριθμό αλλά ο Greig δεν τους άκουσε διατηρώντας την ποιότητα στο παιχνίδι σε αυτά τα υψηλά επίπεδα. Και γι'αυτό του χρωστάμε το θαυμάσιο τελικό αποτέλεσμα. Ο τρισδιάστατος κόσμος κυριαρχείται από 8 διαφορετικά είδη δεινοσαύρων που μπορούν να μειώσουν την διάρκεια της ζωής σας στο λεπτό! Ευτυχώς υπάρχουν ένα σωρό όπλα να χρησιμοποιήσετε, παρομοια με εκείνα του 2D επιπέδου, όπως είναι το ηλεκτρικό σας κανόνι - που ονομάζεται Tazer- που θέλει αρκετή ώρα για να φορτιστεί αλλά έχει το επιπλέον προνόμιο σε σχέση με τα υπόλοιπα όπλα να χτυπάει τα τεράστια sprites πίσω από τους τοίχους. Υπάρχει επίσης μια καραμπίνα για την αρχή και ύστερα ένα πιο δυνατο όπλο. Στον δρόμο σας μέσα στα σκοτεινά, υγρά και λαβυρινθώδη τούνελ θα βρεί-

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Δείτε την ταινία πολλές φορές, αγοράστε ένα μπλουζάκι, διαβάστε ξανά το review μας, κοιτάξτε στα tip του επόμενου μήνα και προπονηθείτε στα μουγκρίσματα.**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Το μέγεθος της δουλειάς που μπήκε πίσω από το τελικό αποτέλεσμα είναι αξιοθαύμαστο. Και ευτυχώς για ολους μας αυτό φαίνεται στο τελικό αποτέλεσμα. Η καλύτερη μεταφορά από κινηματογραφικό έργο σε υπολογιστές από την OCEAN βρίσκεται περίφανα στα χέρια μας και δεν είναι μόνο τα γραφικά αλλά και το gameplay που παρά την αρχική του δυσκολία θα σας γεμίσει.**

τε αρκετά αντικείμενα να μαζέψετε. Κουτιά πρώτων βοηθειών για να αναπληρώσετε την χαμένη σας ενέργεια και πυρομαχικά. Τα μέρη που θα δείτε σε αυτή την τρισδιάτατη απεικόνιση είναι παρμένα από την ταινία και θα σας θυμίσουν αρκετά μέρη από τα σκηνικά, ιδίως στα εργαστήρια. Στο PC αν δεν σας αρέσει να κοιτάτε αριστερά δεξιά μόνο μπορείτε να κοιτάτε πάνω κάτω και να αλλάζετε το υψος της οπτικής σας.

### ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

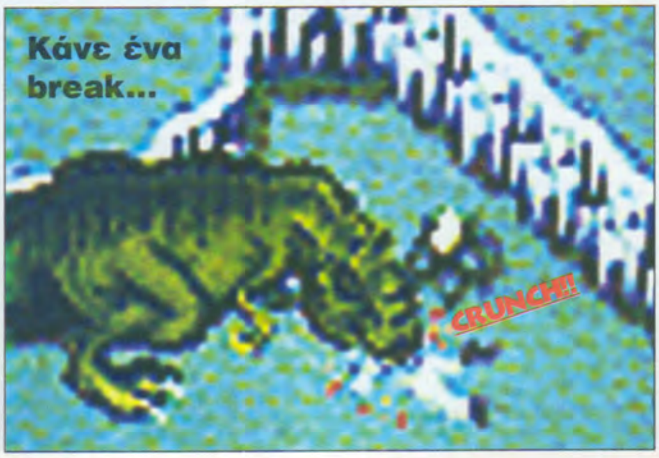
Στο 2D επίπεδο βλέπετε την δράση από πάνω με μεγάλη γωνία. Η μουσική είναι καλύτερη από τα εφφέ εκτός κι αν χρησιμοποιειτε στους συμβατούς κάποια κάρτα της ποιότητας της Sound Galaxy NX Pro16 που είχαμε βάλει εμείς στο μηχάνημά μας. Σε περίπτωση που δεν διαθέτετε κάρτα ήχου τα εφφέ είναι ανώτερα στην Amiga απ'ότι στο PC. Σε κάθε περίπτωση η μουσική είναι ατμοσφαιρική όσο δεν παίρνει. Και έχει χρησιμοποιηθεί μια αγαπημένη τεχνική που δημιουργεί κινηματογραφική αισθηση, αυτή που αλλάζει την μουσική ανάλογα με το τί συμβαίνει στην οθόνη. Η ατμόσφαιρα διαδέχεται την αγωνία όταν σας επιτεθεί κάποιος δεινόσαυρος και το μουσικό θέμα αλλάζει ανάλογα. Τα περισσότερα sprites έχουν θαυμάσια κίνηση και σχεδιασμό εκτός από τα πολύ-πολυ μικρά που δεν υπήρχαν περιθώρια για λεπτομέριες. Τα σχέδια σε χαρτί της κίνησης, των frames και των σχημάτων των δεινοσαύρων, σκαναρίστηκαν σε PC, μεταβλήθηκαν στο σωστό μέγεθος ανάλογα με το είδος του ερπετού, έφυγαν οι χοντρές γραμμές γύρω απο το σώμα τους με την τεχνική anti-aliased και τέλος μπήκαν τα χρώματα σε Dpaint. Αυτή η διαδικασία πήρε έναν ολόκληρο μήνα σε τέσσερις έμπειρους καλλιτέχνες!

**ΑΝΤΟΧΗ 89%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Η OCEAN αρχιζει να βρίσκει τον παλιό καλό εαυτο της;

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 88 |
| ΗΧΟΣ | 83 |
| GAMEPLAY | 88 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 87 |



GAME REVIEW

# FRONTIER
## ELITE II

| HOUSE | GAMETEK |
|---|---|
| FORMAT | PC |
| TEST | 486DX/40-Sound Galaxy Pro |

ΤΩΝ
**Π.ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ/Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ /D.D.FUENTE**

Μάλιστα κυρίες και κύριοι. Η μεγάλη μάχη ξεκινάει. The game is afoot, όπως ακριβώς θα έλεγε και ο πασίγνωστος Sherlock Holmes. Η γενικά αναμενόμενη, πλην όμως χρονικά απροσδόκητη, "αντιπαράθεση" μεταξύ του εκπληκτικού Privateer και του πραγματικού διαδόχου του all-time classic Elite είναι δεδομένη. Η "μάχη" αναμένεται να είναι πραγματικά συγκλονιστική. Ας νικήσει ο καλύτερος...

Οπως αναφέρουμε και στο review του Privateer, η δεκαετία του '80 σημαδεύτηκε από την κυκλοφορία ενός πραγματικά εκπληκτικού διαστημικού "εξομειωτή" ο οποίος δεν είναι άλλος φυσικά από το εκπληκτικό Elite της Firebird. Ο σάλος που δημιούργησε αυτό το διαμάντι του παγκόσμιου software, επιβάλλεται να το έχει στη συλλογή του κάθε αξιοσέβαστος gamer, ήταν άνευ προηγουμένου ακόμα και για τα σημερινά δεδομένα. Μόνο ίσως τα διάφορα commanders της Origin κατάφεραν να πλησιάσουν κάπως την αίσθηση που δημιούργησε πίσω στο 1984 το Elite (παλιές, καλές, αλλά και 8μπιτες, εποχές). Και τώρα η Gametek υπόσχεται να μας μεταφέρει πίσω (;;;) στο χρόνο, εκεί που πολλοί από εμάς "ανδρωθήκαμε" σαν game players, στο χαοτικό και επικίνδυνο κόσμο του Elite που τόσο αγαπήσαμε (ο Κροντηράς κοντεύει να βάλει τα κλάμματα από τη συγκίνηση). Εκεί που όλοι είχαμε απελπιστεί πια, ήρθε να μας δώσει το Frontier το οποίο βέβαια είναι και το επίσημο Elite II. Και λέω επίσημο γιατί αρκετά παιχνίδια μέχρι τώρα είχαν σφετεριστεί, ανεπίσημα μεν σαφέστατα δε, αυτό τον τίτλο. Υπήρξε βέβαια και το πολύ καλό Elite plus το οποίο όμως, προς μεγάλη μας λύπη, δεν ήταν άλλο από τη 16μπιτη έκδοση, με βελτιωμένα γραφικά, του απλού Elite. Για να δούμε λοιπόν τι θα δούμε και τι θα ακούσουμε.

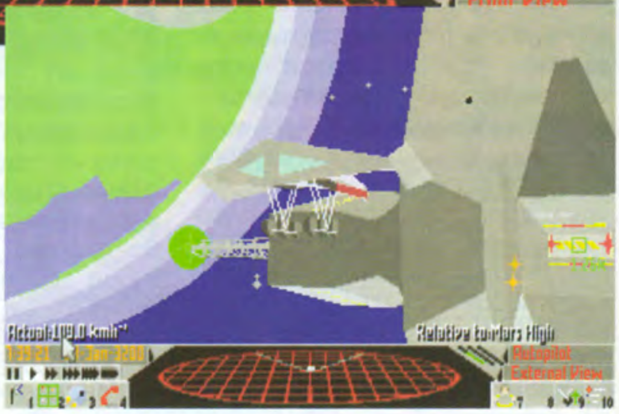
## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδώ η Gametek μας πάει πραγματικά πίσω. Vectors, vectors και περισσότερα vectors. Μετά την πολύ ωραία (vector) εισαγωγή μπαίνουμε στο κυρίως (vector)

## ΓΕΝΙΚΑ

**Μια πολύ καλή και φιλότιμη προσπάθεια της Gametek αλλά δυστυχώς φαίνεται ότι το βάρος της κληρονομιάς του Elite ήταν πολύ μεγάλο. Σίγουρα το περιμέναμε με ανυπομονησία και φυσικά ενθουσιαστήκαμε με τις φήμες για την κυκλοφορία του αλλά πολύ φοβάμαι ότι άργησε πολύ. Θα είχε σίγουρα πολύ καλύτερη τύχη αν κυκλοφορούσε δύο ή τρία χρόνια νωρίτερα χωρίς βέβαια να λέω ότι δεν αξίζει τον κόπο, προς θεού ... έτσι κι αλλιώς μιλάμε για το Elite II !!!**

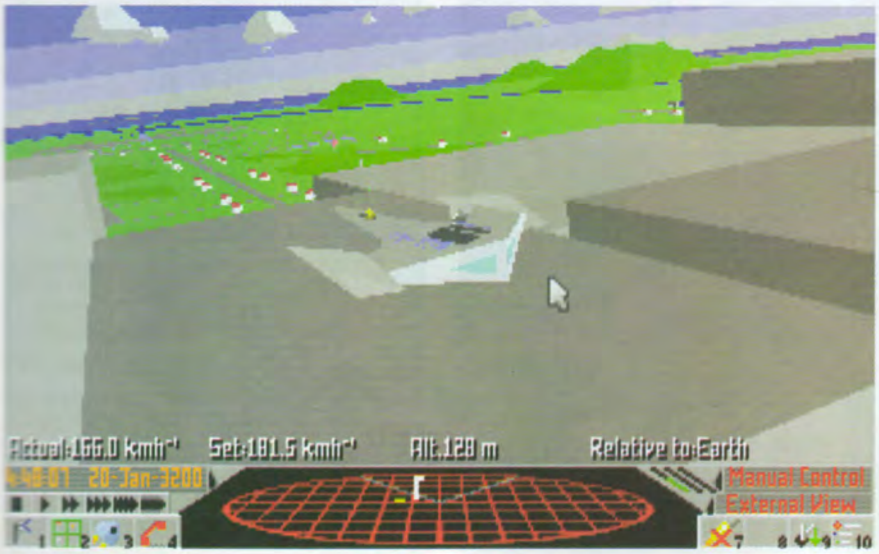
παιχνίδι. Οπως όλοι πιστεύω ξέρουμε μέχρι πριν από λίγο καιρό τα filled polygons, ευρέως γνωστά ως vector graphics, κυριαρχούσαν στο χώρο των εξομοιωτών. Δυστυχώς όμως πλησιάζουμε αισίως το τέλος του 1993 και τα σκήπτρα έχουν πάρει διάφορες άλλες μέθοδοι σχεδίασης, Gouraurd drawing, ray-traced και δε συμμαζεύεται. Αναπόφευκτα τα γραφικά του Frontier πρέπει, όσο και αν με στεναχωρεί, να χαρακτηριστούν out of fashion, εκτός μόδας. Αν όμως μιλήσω καθαρά τεχνικά, που πιστεύω ότι πρέπει, είναι σίγουρα από τα ωραιότερα vectors που έχω δεί και πιστέψτε με ότι όντας φανατικός φίλος των εξομειωτών έχω δεί πάρα πολλά. Πραγματικά συμπαγή γραφικά, με πάρα πολύ καλούς χρωματισμούς και πραγματικά τεράστια γκάμα διαστημοπλοίων. Οι διάφορες φωτοσκιάσεις των γραφικών είναι υπέροχες αλλά που και που το Frontier δείχνει μια τάση υπερβολής στα χρώματα. Τα πάρα πολλά διαστημόπλοια είναι τελείως διαφορετικά μεταξύ τους, παρόλο που πολλά έχουν το ίδιο όνομα, πρόκειται για διαφορετικά μοντέλα του ίδιου τύπου, είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και φυσικά ακολουθούν τα χνάρια του Elite. Υπάρχει επίσης ποικιλία στους διαστημικούς σταθμούς, στο πρώτο ήταν όλοι ίδιοι, καθώς και η ευπρόσδεκτη καινοτομία της προσγείωσης στους πλανήτες οι οποίοι στο πρώτο μέρος αποτελούσαν απλά




διακοσμητικά στοιχεία. Γενικά, τουλάχιστον στα γραφικά, το Frontier φαίνεται να ξεπερνάει το πρόβλημα της έλλειψης ποικιλίας που αποτελούσε και το μελανό σημείο του Elite.

Περνώντας στον ήχο θέλω να τονίσω τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ πολλών πραγματικά αριστουργηματικών κομματιών μερικών από τους μεγαλύτερους συνθέτες κλασσικής μουσικής, στο Elite ακουγόταν μόνο ο Γαλάζιος Δούναβης του Μότσαρτ. Μπορείτε ακόμα να επιλέξετε και σε ποιά σημεία του παιχνιδιού θα ακούτε τις πραγματικά υπέροχες μουσικές. Στο θέμα όμως των ηχητικών εφφέ τα πράγματα σκουραίνουν επικίνδυνα.

Υπάρχει μεν μεγάλη ποικιλία εφφέ αλλά δυστυχώς δεν είναι και ιδιαίτερα ρεαλιστικά αλλά ούτε και πολύ καθαρά χωρίς όμως και να καταντούν κουραστικά ή περιττά. Μέχρι τώρα δηλαδή, τεχνικά τουλάχιστον, το Frontier είναι πάρα πολύ καλό.




## GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Και έτσι έφτασε το πραγματικά δυνατό σημείο του Frontier. Στον τομέα του gameplay το Elite II έχει πολλά να διδάξει στα περισσότερα παρόμοια παιχνίδια. Ο μόνος τρόπος να αντιληφθείτε την πραγματική του έκταση, το απόλυτο χάος σε όλο του το μεγαλείο, είναι να δείτε τον υπέροχο αστρικό χάρτη που υπάρχει στο πακέτο και που δείχνει όλους τους πλανήτες τους οποίους ΠΡΕΠΕΙ να επισκεφτείτε. Οπως και στο Elite μπορείτε να κάνετε εμπόριο μετα-

ξύ των διαφόρων διαστημικών σταθμών, των πλανητών ακόμη και μεταξύ των διαφορετικών συστημάτων και γαλαξιών (phew !). Υπάρχουν βέβαια τα νόμιμα φορτία με τα οποία δεν θα έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα αλλά και διάφορα "παράνομα" φορτία όπως σκλάβοι, ναρκωτικά, όπλα αν και είναι δυνατόν, στο Elite δεν γινόταν με τίποτα, να πάρετε άδεια από τις αρχές για τη μεταφορά ορισμένων από αυτά ώστε να μη χαρακτηριστείτε πειρατής ή μάλλον λαθρέμπορος. Πειρατής χαρακτηρίζεστε αν χτυπήσετε άλλα ουδέτερα διαστημόπλοια. Υπάρχει επίσης και η πολύ προτότυπη επιλογή της πληρωμής χρηματικού προστίμου για κάποια μικρά "πλημελλήματα" αλλά όχι και για τα "αδικήματα" (ο Κροντηράς τα ξέρει καλύτερα).

Θα μπορούσα να γράφω μέχρι αύριο για το gameplay του Frontier αλλά δυστυχώς ο χώρος μου είναι περιορισμένος οπότε ανγκαστικά θα περάσω στο μεγάλο μειονέκτημα του παιχνιδιού, στο χειρισμό. Οχι, όχι μη βιάζεστε, ο χειρισμός του δεν είναι κακός απλά είναι φοβερά, υπερβολικά θα έλεγα, πολύπλοκος και ακόμη περισσότερο εχθρικός προς το χρήστη. Ενα πραγματικό χάος από icons και υπο-icons καθιστούν το συνεχές παίξιμο εκνευριστικό αν όχι καταστροφικό για την πνευματική ηρεμία του παίκτη. Πολύ φοβάμαι ότι ούτε και η εξάσκηση θα βοηθήσει ιδιαιτέρως στην πραγματική εξοικοίωση με τα πολύ δύσκολα controls του σκάφους. Οσο για τις προσγειώσεις ... καλύτερα να το ξεχάσετε, τουλάχιστον στα δέκα πρώτα παιχνίδια.

Επίσης θα ήταν καλό να ξεχάσετε και τη χρήση κάποιου joystick καθώς δεν κατάφερα να βρω κάποια επιλογή που να το αναγνωρίζει.Αυτά τα ολίγα και ... όσοι πιστοί στο θρύλο που λέγεται Elite προσέλθετε.

## Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Δεν είναι ακριβώς αυτό που περιμέναμε τόσον καιρό. Τα vectors έχουν λιγότερα χρώματα από την έκδοση για PC και η κίνηση είναι αργή. Το μέγεθος του παιχνιδιού είναι στα επίπεδα των συμβατών. Ο χειρισμός είναι αρκετά πολύπλοκος και εδώ αλλά όποιος έχει υπομονή μπορεί να τα καταφέρει. Ο ήχος ήταν ένα σημείο που μας απογοήτευσε πολύ καθως μολις που ξεπερνάει το μέτριο. Αν ήταν να το βαθμολογήσουμε θα του δίναμε μερικές μονάδες κάτω από την βαθμολογία του PC.

**ΑΝΤΟΧΗ 87%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Privateer ή Frontier; The choice is all yours.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 88 |
| ΗΧΟΣ | 89 |
| GAMEPLAY | 72 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 87 |

# Bill Elliot's NASCAR CHALLENGE

GAME REVIEW

| | |
|---|---|
| **HOUSE** | KONAMI |
| **FORMAT** | PC |
| **TEST** | 486DX/40-Soundblaster |

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Πρίν λίγα χρόνια (δεν θυμάμαι ακριβώς πόσα) κυκλοφόρησε στους κινηματογράφους μια ταινία με τον Tom Cruise σχετικά με κάποιο από τα αμερικάνικα ράλλυ καταστροφής. Ράλλυ τα οποία "διαδραματίζονται" σε κεκλιμένες πίστες με αυτοκίνητα αμερικάνικης παραγωγής αλλά "ελαφρώς" τροποποιημένα είτε από εταιρίες είτε από διάφορους ιδιώτες. Η ταινία δεν είναι άλλη από το μετριότατο Days of Thunder. Σχεδόν ταυτόχρονα κυκλοφόρησε και το ομώνυμο και πανομοιότυπο παιχνίδι.

Κάτι τέτοιο λοιπόν (τι κάτι δηλαδή ακριβώς ίδιο είναι, τουλάχιστον θεματικά αλλά και επι το πλείστον και οπτικά ) έρχεται να μας δώσει και η Konami με το Bill Elliott's NASCAR CHALLENGE που δεν έχει να προσφέρει τίποτα καινούριο στον ήδη κορεσμένο χώρο των racing games (ιερόσυλος ο όρος simulators με πολύ λίγες εξαιρέσεις). Τώρα αν με ρωτήσετε ποιός είναι ο κύριος Bill Elliott φοβάμαι ότι είμαι αναγκασμένος να επικαλεστώ πλήρη άγνοια. Ισως πρέπει ν' αρχίσω να βλέπω περισσότερο Eurosport.

Τέλως πάντων, ας συνεχίσω το review. Τεχνικά το παιχνίδι εκτός από το ότι δεν έχει να μας προσφέρει τίποτα καινούριο φοβάμαι ότι μας γυρίζει αρκετά πίσω, στην αθάνατη πλην όμως άχρωμη εποχή των οκτάμπιτων υπολογιστών. Για να μην παρεξηγηθώ θέλω να τονίσω ότι αναφέρομαι στο collision detection του παιχνιδιού και μόνο. Ενα collision detection το οποιό είναι επιεικώς απαράδεκτο, σκεφτείτε ότι τράκαρα σ' ένα τοίχο ο οποίος φαινόταν τουλάχιστον πέντε μέτρα μακριά μου. Κατά τ' άλλα η εικόνα του παιχνιδιού βελτιώνεται αισθητά. Καλά γραφικά τα οποία όμως χαρακτηρίζει έλλειψη ποικιλίας, ανεκτός ήχος και μπόλικες πίστες πιστεύω ότι θα ικανοποιήσουν τους φίλους του είδους. Οσο για το gameplay δεν υπάρχει τίποτα που δεν έχουμε ξαναδεί σε άλλο racing game (ούτως ή άλλως όλα είναι σχεδόν ίδια). Προσπεράσεις, αλλαγές ταχυτήτων, κλειστές στροφές, περισσότερες προσπεράσεις και τα συναφή.

Ας σταθούμε όμως στα γραφικά τα οποία και είναι το δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Ομορφα σχεδιασμένα και με καλή κίνηση τα αντίπαλα αυτοκίνητα, λιτό αλλά λειτουργικό το κόκπιτ του αυτοκινήτου του παίκτη αλλά ασαφή τα όρια των τοίχων και του "γκαζόν" της κάθε πίστας καθιστώντας το παιχνίδι εξαιρετικά εκνευριστικό. Περιττή κατά τη γνώμη μου η ύπαρξη περισσοτέρων από ενός αυτοκινήτων στην οθόνη επιλογής καθώς δεν έχουν καμμία διαφορά μεταξύ τους ούτε καν εμφανισιακή. Θετικό σημείο η ύπαρξη αρκετών διαφορετικών πιστών (ανεβαίνει σίγουρα το gameplay) καθώς και η ύπαρξη του practice mode (αν και δε βοηθά ιδιαιτέρως στην εξοικείωση με το χειρισμό του αυτοκινήτου) αλλά και τα replays από διάφορες κάμερες ενώ στα αρνητικά σημεία του παιχνιδιού επισημαίνεται η έλλειψη του two-player mode.

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Σιγουρευτείτε ότι δέσατε τη ζώνη σας πριν κάνετε όλους τους άλλους οδηγούς να φάνε τη σκόνη σας, και ετοιμαστείτε για κάμποση ώρα ταχύτητας με δόσεις εκνευρισμού.**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Τίποτα το καινούριο στο χώρο των racing games. Καλούτσικα γραφικά, πολύ καλή ταχύτητα και μπόλικες πίστες υπόσχονται αρκετά στους φανατικούς του είδους, αλλά το απαίσιο collision detection και η έλλειψη πρωτοτυπίας αποθαρρύνουν τους υπόλοιπους.**

**ΑΝΤΟΧΗ** 68%

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Μόνο για τους φανατικούς οπαδούς του μηχανοκίνητου αθλητισμού.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 75 |
| ΗΧΟΣ | 68 |
| GAMEPLAY | 70 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 72 |

# HUMANS II
# THE JURASSIC LEVELS

| HOUSE | GAMETEK |
|---|---|
| FORMAT | PC |
| TEST | 486DX/40-Soundblaster |

ΤΟΥ **Π.ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Στην αρχή ήταν σκοτάδι. Μετά εγέννετο φώς. Υστερα κι άλλο σκοτάδι. Υστερα φώς ξανά. Μετά έφτασαν οι άνθρωποι. Και τότε έβρεξε. Ενα πολύ έξυπνο σλόγκαν της Gametek το οποίο θυμίζει έντονα την κατάσταση που επικρατεί επί του παρόντος στη χώρα μας (σκοτάδι-φώς-σκοτάδι) εκτός δυστυχώς από το σημείο με τη βροχή. Είναι ξεκάθαρο ότι οι άνθρωποι σίγουρα χρειάζονται τη βοήθεια σας. Πιστεύετε ότι μπορείτε να τους βοηθήσετε μέσα από τα στάδια της εξέλιξης τους τέσσερις χιλιάδες χρόνια πριν την ανακάλυψη του ... αποσμητικού ;;; Αναλάβετε το ρόλο του "από μηχανής θεού" και οδηγήστε τους στην ανακάλυψη του τροχού, βοηθήστε τους να δαμάσουν τη φωτιά και να συνειδητοποιήσουν ότι οι γούνες είναι δεν πια της μόδας. Από εσάς θα εξαρτηθεί το άν θα καταφέρουν να επιβιώσουν σ' έναν κόσμο γεμάτο παγίδες, δεινοσαύρους και αντίπαλες φυλές.

### ΓΕΝΙΚΑ

**Αυτό το Jurassic του τίτλου μου φαίνεται ύποπτα γνωστό. Δυστυχώς δεν έχω προϋπηρεσία με το πρώτο μέρος ώστε να εκφέρω μια πιό τεκμηριωμένη άποψη αλλά τελικά μου άρεσε παρά την (ευτυχώς όχι εκνευριστική) δυσκολία του. Σίγουρα όχι τέλειο ή άψογο ή φανταστικό ή ανεπανάληπτο αλλά οπωσδήποτε καλοooooό και Ιουράσσιο (όχι πάρκο βέβαια).**

### ΣΕΝΑΡΙΟ

Σύμφωνα με το εγχειρίδιο του παιχνιδιού ο άνθρωπος είναι ένα μικρό ρόζ πλάσμα το οποίο διαθέτει τέσσερα ημι-ανεξάρτητα μέλη για να μετακινεί και να μεταχειρίζεται διάφορα αντικείμενα καθώς και ένα "κεφάλι" το οποίο περιέχει τα οπτικά, ακουστικά, πνευματικά και διανοητικά μέσα. Παρά την αρκετά "παράξενη" εμφάνιση τους οι άνθρωποι είναι στην πραγματικότητα αξιαγάπητοι επειδή έχουν την περίεργη τάση να επαναλαμβάνουν συνέχεια τα ίδια λάθη (πέσ'το ψέμματα). Κατά το manual πάντα η ανθρώπινη ιστορία χωρίζεται ώς εξής:

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Εξασκηθείτε με το πρώτο μέρος (εγώ εκεί την πάτησα) και να είστε σίγουροι ότι θα το διασκεδάσετε. Οπωσδήποτε όμως διαβάστε το πολύ χιουμοριστικό manual.**

**Αρχαίος άνθρωπος** - Οι Φοίνικες ανακαλύπτουν το αλφάβητο το οποίο χρησιμοποιείται αρχικά για να γραφτούν υβριστικά συνθήματα στους τοίχους των σπιτιών των ανεπιθύμητων.

**Ελληνικός άνθρωπος** - Πιστεύω ότι όλοι ξέρετε το εξελιγμένο σύστημα πολιτικής και κοινωνικής διακυβέρνησης που εφαρμόζουν πρώτοι οι αρχαίοι υμών πρόγονοι.

**Ρωμαϊκός άνθρωπος** - Μεγάλοι γλεντζέδες. Μην ξεχνάτε ότι έκαψαν τη Ρώμη κυριολεκτικά για την πλάκα τους. Απ' την άλλη όμως ήταν οι κυρίαρχοι όλου του τότε γνωστού κόσμου.

**Μεσαιωνικός άνθρωπος** - Το μέταλλο (καμμία σχέση με μένα και το Γρίβα) είναι πολύ ΙΝ. Κυρίαρχο μοντελάκι ο πασίγνωστος plate mail.

**Αναγεννησιακός άνθρωπος** - Τεράστια πρόοδος καθώς ανακαλύπτεται το "τριζάτο" κολλάρο, οι πολύ ψηλές μπότες καθώς και τα καπέλα με φτερά στρουθοκαμήλου (ουάου !!!).

**Ναπολεόντειος άνθρωπος** - Πολύ κοντός, κατακτητής της ηπειρωτικής

Ευρώπης χωρίς όμως να καταφέρει να λανσάρει το στυλ του "χεριού μεσ' το σακκάκι".

**Ανθρωπος του εικοστού αιώνα -** Επιτέλους η μόδα εξελίσσεται με την εφεύρεση των jeans αλλά διάφοροι φρικαλέοι πειραματισμοί με παντελόνια "καμπάνες" και δίπατα (κοινώς μεζονέτες) παπούτσια αφήνουν τον κόσμο σοκαρισμένο (για αρκετούς αιώνες ακόμα). Κυριαρχεί το στυλ του "χεριού μεσ' το παντελόνι" (σύμφωνα με τον πασίγνωστο πια Al Bundy).

Ωραία ως εδώ. Ε λοιπόν το σενάριο δεν έχει καμμία σχέση. Αναλαμβάνετε την υποχρέωση να βοηθήσετε τους ανθρώπους να ανακαλύψουν τον τροχό και να δαμάσουν τη φωτιά ώστε να μπορέσουν να φτάσουν σε όλα αυτά τα εντυπωσιακά επιτεύγματα. Ασχετο (καλά μιλάμε μ' άρεσε ... )

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τίποτα το φοβερά εντυπωσιακό. Τα γραφικά της εισαγωγής αλλά και του κυρίως παιχνιδιού τονίζουν το χιουμοριστικό τόνο που θέλησαν να δώσουν οι προγραμματιστές της Gametek στη συγκεκριμένη παραγωγή. Συμπαθητικά sprites και όχι ιδιαίτερα μεγάλες πίστες με καλούς χρωματισμούς και αποχρώσεις. Σχετική ποικιλία αντιπάλων με καλή κίνηση και ξεκάθαρο σχεδιασμό (αν και δεν πιστεύω να είχατε κάποιο πρόβλημα στο να ξεχωρίσετε έναν άνθρωπο από ένα Τυραννόσαυρο !!!).

Ο ήχος σίγουρα εξυπηρετεί τις ανάγκες του παιχνιδιού με συμπαθητικές μουσικούλες και ηχητικά εφφέ χωρίς όμως να αποτελεί την κύρια ατραξιόν του Humans η οποία σίγουρα είναι το...

## GAMEPLAY

Οι συνθήκες κάτω από τις οποίες προσπαθείτε να βοηθήσετε το ανθρώπινο γένος είναι εξαιρετικά αντίξοες αλλά θα πρέπει να τις χρησιμοποιήσετε προς όφελος σας. Μπορεί να μην έχετε πυραύλους ή χειροβομβίδες και οι κίνδυνοι να είναι τεράστιοι αλλά μην ξεχνάτε ότι οι δεινόσαυροι μπορεί να είναι τεράστιοι και αιμοβόροι αλλά είναι πολύ πιο ηλίθιοι από τους ήδη ηλίθιους ανθρώπους που κοντρολάρετε. Επίσης σημαντικό είναι ότι και οι αντίπαλες φυλές έχουν τις ίδιες ελλείψεις σε εξοπλισμό με εσάς. Καλείστε να οδηγήσετε την προστατευόμενη (υπό εξαφάνιση) φυλή σας μέσα από αρκετά σε αριθμό αλλά και δυκολία επίπεδα με μοναδική βοήθεια τον πολύ καλό χειρισμό αλλά και τα υπερπολύτιμα αντικείμενα που βρίσκετε καθ' οδόν. Αλλά ο ακριβής χειρισμός δυστυχώς έχει και μεγάλες απαιτήσεις για ακρίβεια εκ' μέρους σας. Ετσι είναι δυνατόν να χάσετε πολλές φορές μέχρι να βρείτε το ακριβές σημείο που πρέπει να τοποθετήσετε την ανθρώπινη πυραμίδα σας ώστε να ξανακατέβει ο άνθρωπος που με τόσο κόπο ανεβάσατε σε κάποιο βράχο. Αυτά τα ολίγα για το αρκετά καλό Humans II. Συνιστάται σαν αναψυκτικό ανάμεσα στα απαιτητικά και "ψυχοφθόρα" adventures που έχουν κάνει κατάληψη στο σκληρό σας δίσκο. Χορηγείται χωρίς ιατρική συνταγή (προσοχή στις παρενέργειες).

**ΑΝΤΟΧΗ**

**89%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Θα σας αρέσει...

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 83 |
| ΗΧΟΣ | 78 |
| GAMEPLAY | 87 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 84 |

GAME REVIEW

| HOUSE | COCTEL VISION |
| --- | --- |
| FORMAT | PC |
| TEST | 386/40 + SOUNDBLASTER |

# LOST IN TIME

## PARTS 1&2

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Η Coctel Vision, η εταιρεία που μας χάρισε ένα από τα πιο πρωτότυπα adventures που έχουν κυκλοφορήσει, το γνωστό "Ween the Prophecy", επιστρέφει με την συλλογή και των δύο μερών του Lost In Time.

Οπως θα δούμε, είναι ένα (ή μάλλον δύο) adventure με ιδιαίτερα καλά γραφικά και ήχο, που συμπληρώνεται από τον πολύ καλό και εύκολο τρόπο χειρισμού της εταιρείας. Αρχικά, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι για να τρέξει χρειάζεται έναν υπολογιστή 286/16 το λιγότερο, 2 MB Ram και γύρω στα 16 MB ελεύθερα στον σκληρό σας δίσκο.

**ΥΠΟΘΕΣΗ**

Το ταξίδι στον χρόνο δεν είναι μια εμπειρία που μπορούν να έχουν όλοι. Αν και βρισκόμαστε στο έτος 2092, η Αστυνομία του Χωροχρόνου δεν το επιτρέπει σε πολλούς. Ο κακοποιός Jarlath Equs όμως κατάφερε αφού έκλεψε το σπουδαίο ορικτό Americius 1492, να επιστρέψει στο 1840 για να μπορέσει να το ενεργοποιήσει. Η Αστυνομία με τη σειρά της, έστειλε την πράκτορα Doralice Prunelier, κατάλληλη για αυτήν την αποστολή πίσω στον χρόνο μαζί του για να τον αναζητήσει. Αναλαμβάνετε λοιπόν τον ρόλο αυτής της γυναίκας, στην προσπάθεια της να εξοντώσει τον Jarlath και να σώσει τον κόσμο από ένα διαφορετικό και καθόλου όμορφο πιθανό μέλλον.

**ΓΕΝΙΚΑ**

**Πολύ καλά γραφικά σε υψηλή ανάλυση συνοδευόμενα από ένα μουσικό θέμα που να και συνεχές δεν ενοχλεί. Η υψηλή του ανάλυση ίσως σας κουράσει κάποιες στιγμές αλλά και αυτή προσθέτει στο παιχνίδι. Κρίμα πάντως για το τόσο μικρό manual, που δεν αποτελούσε όμως έκπληξη... η Coctel Vision μας έχει συνηθίσει σε αυτά.**

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Ισως μια νουβέλα αστυνομικής επιστημονικής φαντασίας βοηθήσει την κατάσταση.**

**ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ**

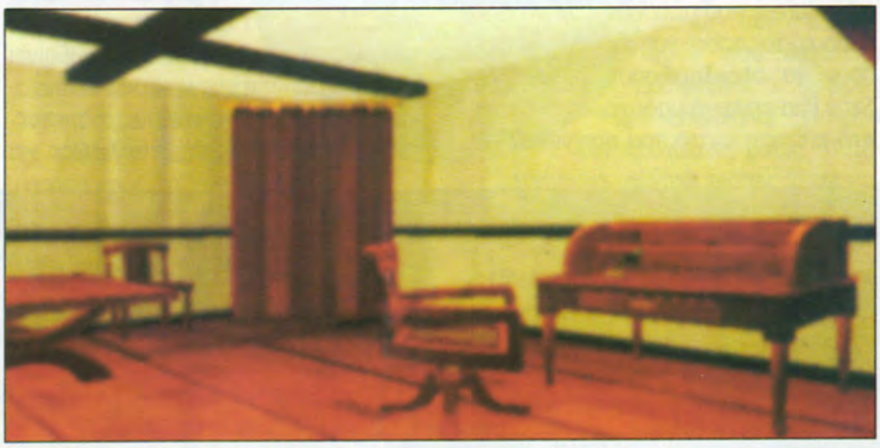
Σε αυτό το παιχνίδι, τα γραφικά είναι εξ'ολοκλήρου digitized. Σύμφωνα με την εταιρεία έχει χρησιμοποιηθεί ένα video για όλο το παιχνίδι και αυτό φαίνεται αμέσως. Ολοι οι χαρακτήρες είναι ηθοποιοί που παίζουν καλά τους ρόλους τους. Είναι πραγματικά σαν να βλέπει κανείς μια ταινία να εξελίσσεται. Ακόμα και τα υπόλοιπα γραφικά θυμίζουν

σκηνικά από ταινία και αυτό φυσικά προσθέτει πολύ στην ατμόσφαιρα και στην ρεαλιστικότητα του adventure. Η ανάλυση του παιχνιδιού είναι η υψηλότερη δυνατή (1024Χ740) αν και λόγω των χαμηλών δυνατοτήτων των υπολογιστών ορισμένες φορές οι εικόνες είναι θολές.

Παράλληλα, ο ήχος του παιχνιδιού είναι επιβλητικός από την αρχή κιόλας. Το θέμα είναι το ίδιο, αλλά ο παίκτης είναι τόσο συνεπαρμένος με την υπόθεση και την πλοκή με την οποία διαδραματίζεται το παιχνίδι που δεν ενοχλείται. Υπάρχει φυσικά και η επιλογή απενεργοποίησης του, για όσους νοιώσουν να βαριούνται να ακούν το ίδιο μουσικό θέμα συνέχεια. Δεν νομίζουμε όμως πως θα ενοχλήσει, γιατί δεν φαίνεται καθόλου μονότονο.

**ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΓΡΙΦΟΙ**

Ο τρόπος χειρισμού είναι πανεύκολος και όποιος παίκτης έχει ασχοληθεί λίγο και με παλαιότερα games της εν λόγω εταιρείας σίγουρα δεν θα αντιμετωπίσει κανένα πρόβλημα. Κουνώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη εμφανίζονται τα αντικείμενα που μπορεί να ελέγξει ο παίκτης και με το αριστερό κουμπί του mouse ζουμάρει πάνω σε αυτά βλέποντας λεπτομέρειες που δεν μπορεί να παρατηρήσει από μακρυά (κρυμμένα αντικείμενα κτλ). Αν μπορεί ο παίκτης να αποκτήσει κάποιο αντικεί-



μενο αμέσως, αυτό γίνεται αμέσως με το πάτημα του κουμπιού του mouse. Με το δεξί κουμπί, ενεργοποιείται το inventory του παίκτη και από εκεί μπορεί να πάρει όποιο αντικείμενο θελήσει. Εχοντας το αντικείμενο, μπορεί ο παίκτης να το κάνει άμεσα και εύκολα use αν το πατήσει στο αντικείμενο της οθόνης, πάνω στο οποίο θα το χρησιμοποιήσει. Για τις μετακινήσεις υπάρχει ένας χάρτης που ενεργοποιείται αυτόματα.

Τα πάντα που συμβαίνουν στο παιχνίδι, καταγράφονται σε ένα σημειωματάριο, ακόμα και οι διάλογοι, ενώ η τελευταία του σελίδα είναι κενή για να γράφει ο παίκτης τις προσωπικές του σημειώσεις. Μια καινοτομία είναι η παρουσία ενός εικονίδιου "Joker" που ενεργοποιείται σε 3 σημεία μόνο στο παιχνίδι και λειτουργεί σαν hint για τα σημεία αυτά. Τέλος, καταγράφεται η ώρα παιχνιδιού και αυτό αποτελεί ένα καλό τεστ για τους επίδοξους adventurers που μπορούν έτσι να δοκιμάσουν το πόσο γρήγορα θα μπορέσουν να ολοκληρώσουν το παιχνίδι. Στην ίδια επιλογή υπάρχει και το ποσοστό επί τοις εκατό του παιχνιδιού που έχει ολοκληρώσει ο παίκτης, κάτι σαν το σκορ του δηλαδή.

Οι γρίφοι είναι πολύ λογικοί και αυτό διευκολύνει τον παίκτη, που κερδίζει έτσι ώρες παιχνιδιού. Χρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο εξής γρίφος: ψάχνοντας σε ένα βαρέλι βρίσκετε ένα μπουκάλι με λάδι. Αφού το πάρετε, στο αμπάρι του πλοίου στο οποίο βρίσκεστε στην αρχή του παιχνιδιού, υπάρχει μια αντλία που τραβάει τα νερά από το πάτωμα, η οποία έχει όμως κολλήσει και δεν λειτουργεί. Χρησιμοποιώντας το λάδι στην αντλία, μπορείτε να τραβήξετε τα νερά και να πάρετε ένα αντικείμενο που θα σας χρησιμεύσει αργότερα. Μιλάμε για τέτοια ευκολία στους γρίφους. Βέβαια, αυτό δεν συμβαίνει πάντα, αλλά κανένας γρίφος που συναντήσαμε δεν ήταν ακατόρθωτος, κανένας γρίφος δεν μας πήρε πολύ ώρα για να τον βρούμε. Σίγουρα ούτε και εσείς θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα. Το Lost in Time πάντως είναι ένα ολοκληρωμένο adventure που θα σας κρατήσει συντροφιά για αρκετό διάστημα μέχρι να το ολοκληρώσετε.

**ΑΝΤΟΧΗ**

**83%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Για φανατικούς adventurers και ταξιδιώτες στον χρόνο.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 91 |
| ΗΧΟΣ | 82 |
| GAMEPLAY | 87 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 86 |

# BATMAN RETURNS

| HOUSE | GAMETEK |
|---|---|
| FORMAT | PC |
| TEST | 486DX/40-Soundblaster |

ΤΟΥ **Π.ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Μάλιστα φίλοι μου. Ο φοβερός και τρομερός Ανθρωπος Νυχτερίδα είναι και πάλι κοντά μας. Προσωπικά θεωρώ τον Batman σαν τον νούμερο 1 υπερ-ήρωα των κόμιξ. Πιο χαοτικός και αδίστακτος από τον γλυκανάλατο Superman και τους υπερβολικά καλούς ήρωες της Marvell, ο Batman υπερασπίζεται μεν το καλό μέσα στις αλέες του φοβερά cult Gotham City αλλά σίγουρα με το δικό του μοναδικό τρόπο. Μοναχικός, ανηλεής, γοητευτικά σκοτεινός και υπερβολικά υπερόπτης (του αξίζει άλλωστε) μάχεται τις δυνάμεις του "κακού" θέτοντας τους δικούς του όρους χωρίς να υπολογίζει κανένα και τίποτα. Αρκετά όμως έπλεξα το εγκώμιο αυτού του φοβερού "αυτοκράτορα" των κόμιξ (απωθημένα μιας ολόκληρης παιδικής ηλικίας). Στο παιχνίδι τήρα.

Τεχνικά η Gametek μας ξάφνιασε. Χωρίς να δημιουργήσει κάτι το πολύ εντυπωσιακό, κατάφερε να αποδώσει πολύ σωστά το χαρακτήρα και τη σκοτεινή ατμόσφαιρα του εφιαλτικού Gotham City. Σκούρα χρώματα με σκοτεινές αποχρώσεις αλλά και έντονες αντιθέσεις δημιουργούν μια πολύ ... μα πολύ cult (άντε πάλι) ατμόσφαιρα αλλά δυστυχώς οι εκπλήξεις σταματούν εκεί. Παρά τα πολύ καλά sprites, ιδίως του Batman αλλά και των αντιπάλων του, η μονοτονία και η έλλειψη ποικιλίας σε χαρακτήρες και τοποθεσίες, τουλάχιστον για τα σημερινά δεδομένα, καταντούν το συνεχές παίξιμο αρκετά, ανιαρό. Ιδίως η σκηνή μέσα στο Batmobile πιστεύω ότι είναι περιττά επαναλαμβανόμενη. Αξια λόγου είναι η κίνηση όλων των sprites με αποκορύφωμα τις πολεμικές κινήσεις αλλά κυρίως την επικότατη "πτήση" του Batman από τις πολυαγαπημένες του ταράτσες προς τα χαμηλότερα επίπεδα. Οσον αφορά τον ήχο τα πράγματα δεν είναι τόσο ρόδινα. Αρκετά ατμοσφαιρική μουσική (τίποτα το φοβερό) χωρίς υπερβολές αλλά και βάθος ή ένταση ενώ είναι καταφανής η έλλειψη ομιλίας ή άλλων "ειδικών" ηχητικών εφφέ.

Προχωρώντας θέλω να επισημάνω κάτι περίεργο. Το gameplay αποτελεί ταυτόχρονα το ατού αλλά και την αχίλλειο πτέρνα του Batman Returns. Ενα έξυπνο σενάριο (ο Penguin δήμαρχος ;;;) το οποίο προδιαθέτει την αφαιρετική ικανότητα του παίκτη με πολύ σασπένς και τη βοήθεια της υψηλής τεχνολογίας για τη συγκέντρωση νέων στοιχείων αλλά και μάχες σώμα με σώμα και φυσικά τις απαραίτητες (για έναν ήρωα της νύχτας όπως ο Batman) ανακρίσεις των εξουδετερωμένων αντιπάλων. Στον αντίποδα ο χειρισμός, λόγω έλλειψης άμεσης επέμβασης στη έκβαση των μαχών, αλλά και το gameplay κυρίως λόγω των περιορισμών που θέτει το πρόγραμμα, αν δε βρείς τα κατάλληλα στοιχεία δεν προχωρείς χωρίς ταυτόχρονα να υπάρχει τρόπος να το καταλάβεις δίχως να περάσει κάποιος υπερ- πολύτιμος χρόνος.

Πλεονέκτημα όμως αποτελεί η εκτεταμένη χρήση της υψηλής τεχνολογίας και των mass media στην προσπάθεια σου να αποτρέψεις τα σχέδια του αποτρόπαιου Penguin, χωρίς να αναφέρουμε την καταπληκτική Cat Woman (Νιάου βρε γατούλα.... ).

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Δείτε την ταινία, θαυμάστε τη φοβερή Michelle Pfeifer, φορέστε την καλή νυχτεριδοστολή σας και ταξιδέψτε στο Gotham City. Οι μη-μυημένοι ας ψάξουν την έννοια cult. Θα τους χρειαστεί...**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Ο δεύτερος πιό cult ήρωας από καταβολής κόσμου (μετά βέβαια από τον ήρωα-ορισμό του cult, τον Darth Vader) σε ένα αρκετά καλό παιχνίδι με πολύ cult ατμόσφαιρα, όμορφα γραφικά αλλά όχι και τόσο cult σύνολο αν και σε γενικές γραμμές κρίνεται ικανοποιητικό.**

**ΑΝΤΟΧΗ** 82%

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Cult is cool ...

| ΓΡΑΦΙΚΑ | 88 |
|---|---|
| ΗΧΟΣ | 78 |
| GAMEPLAY | 82 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 83 |

GAME REVIEW

| HOUSE | PSYGNOSIS |
|---|---|
| FORMAT | AMIGA, PC |
| TEST | AMIGA |

ΤΟΥ **DEREK DE LA FUENTE**

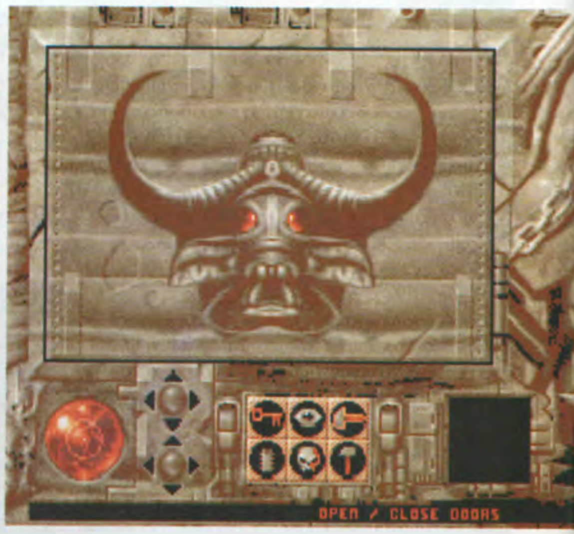
Η πύλη του Daynoor αποτελούσε το απόλυτο φράγμα μεταξύ του Ινστιτούτου και της ερήμου. Στη μια πλευρά υπήρχε μόνο ένα αραιοκατοικημένο προάστιο ενώ η άλλη μεριά ήταν μόνο άγονες εκτάσεις, πέρα από την περίμετρο της πόλης.

Τίποτα δεν έσπαγε τη μονοτονία της ερήμου εκτός από το Μονοπάτι, ένα φαρδύ πλακόστρωτο δρόμο που ανέβαινε ψηλά προς την κορυφογραμμή που περιστοίχιζε την πόλη Silhu. Η ζέστη ήταν αφόρητη. Τη νύχτα η έρημος θα γινόταν πολύ πιο δροσερή. Ισχυρός άνεμος φυσούσε μόλις έπεφτε η νύχτα είτε από τη μεριά της θάλασσας είτε από την καρδιά της ηπείρου, αν και πάντα ήταν ένας ξηρός, ανηλεής άνεμος.

Το γιατί το Κέντρο Πνευματιστικής Εκπαίδευσης ήταν χτισμένο σε μια τόσο ερημική τοποθεσία, ήταν πέρα από τις δυνατότητες αντίληψης του Finian. Οχι, αυτό δεν ήταν αλήθεια. Ο Finian ήξερε πάρα πολύ καλά το γιατί απλά δεν ήθελε να το παραδεχτεί. Σαν εκπαιδευόμενος ήξερε πολύ καλά ότι η σωματική δυσφορία δεν έπαιζε κανένα ρόλο στον έλεγχο των ψυχο-πνευματικών δυνάμεων, αυτό ήταν ένα από τα πρώτα και σημαντικότερα μαθήματα της εκπαίδευσης του. Ο διαχωρισμός του σώματος από το μυαλό, η αναγνώριση του μυαλού ως εστία όλων των ενεργειών, ήταν ο πρωταρχικός του στόχος.

Ο Finian απομακρύνθηκε από το παράθυρο και ξάπλωσε στο υποτυπώδες του κρεβάτι. Καθώς δεν επιτρεπόταν να κοιμηθεί έπεσε σε βαθύ διαλογισμό, ένιωσε το μυαλό του να φεύγει από το σώμα του, έψαξε σε σκοτεινές γωνιές του μυαλού του να βρεί αυτούς τους ψυχο-πνευματικούς κραδασμούς που ήταν απαραίτητοι για τη δημιουργία των spells.

Ξαφνικά βρέθηκε ολομόναχος, όρθιος μέσα σε ένα κοίλωμα στην καρδιά της ερήμου. Αγονη άμμος απλωνόταν ως εκεί που έφτανε το μάτι. Ποτέ δεν είχε νιώσει τόσο εκτεθειμένος, τόσο γυμνός κάτω από τον καυτό ήλιο. Υστερα από ένα χρονικό διάστημα που θα μπορούσε κάλλιστα να είναι δευτερόλεπτα ή χρόνια μέσα σ' αυτή την απρόσωπη, σταθερή έλλειψη χρόνου, η γραμμή του ορίζοντα φάνηκε να σπάει. Με ένα μαζικό ξέσπασμα, όπως ακριβώς μιας επερχόμενης καταιγίδας, το σκοτεινό αντικείμενο άρχισε να υψώ-

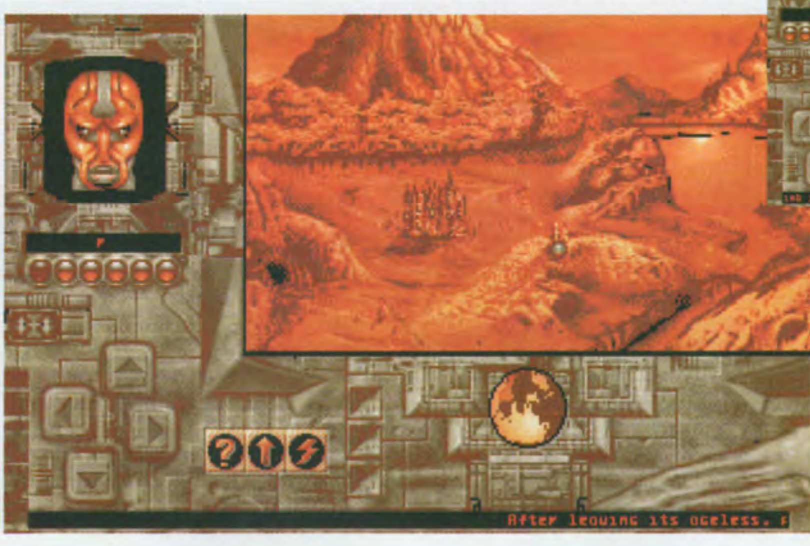


νεται πάνω από τη γραμμή που αποτελούσε τον ορίζοντα του Finian. Υψωνόταν συνέχεια, απίστευτα ψηλό, μέχρι που η σκιά του κάλυψε τον Finian στο βάθος της κοιλότητας. Ο μεγάλος του όγκος διαγραφόταν καθαρά στον ουρανό καθώς στάθηκε στο χείλος της "λακούβας". Ηταν μια δύναμη, μια οντότητα που ήταν ξεκάθαρα "λάθος". Κινήθηκε. Ο Finian κοίταζε, ανίκανος να αντιδράσει, καθώς το ον κινήθηκε προς το μέρος του, πιο αποτρόπαιο και από τα θεμέλια της ίδιας της κόλασης. Και τώρα ήταν ακριβώς από πάνω του ...

Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα στο Perihellion, την καινούρια παραγωγή της Psygnosis. Μια αρκετά προσεγμένη υπόθεση θέτει το "σκηνικό" ενώ τα γραφικά μπορούν να χαρακτηριστούν "ασυνήθιστα". Το Perihellion είναι ένα παιχνίδι τακτικής μάχης, αρκετά όμοιο με το Breach και το Lazer Squad όπου όλη η μάχη (εξομοιωμένη) κατευθύνεται από τον υπολογιστή αφού λάβετε τις κατάλληλες αποφάσεις. Το πρόγραμμα είναι καλά σχεδιασμένο και αρκετά καλύτερο από άλλα RPGs που έχουμε δεί κατά καιρούς στο PC, ιδιαίτερα στις διαδικασίες των μαχών.

Η πλοκή του εξελίσσεται στο μέλλον με υψηλή τεχνολογία αλλά ταυτόχρονα παρέχει και αρκετή μοναξιά αλλά και "ερημιά". Μετά τη δημιουργία της ομάδας σας από διάφορους περίεργους χαρακτήρες με τα όπλα τους και τα ξεχωριστά χαρακτηριστικά τους, προχωράτε στο κυρίως παιχνίδι. Οι συνομιλίες και τα "ειδικά γεγονότα" είναι περιορισμένα αλλά αυτό αντισταθμίζεται από το μεγάλο πλούτο σε spells. Το Perihellion επίσης προσφέρει και ένα εξαιρετικό σύστημα διαχείρησης του inventory. Ενας χάρτης μεγάλης κλίμακας κάνει τις μετακινήσεις σας ευκολότερες και πιο γρήγορες ενώ ένα σύστημα δικτύων δίνει μια ψευδή αίσθηση τεράστιου μεγέθους στο παιχνίδι.

Το μεγαλύτερο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι το σύστημα των spells δεν είναι απόλυτα λογικό και πολλά γραφικά είναι αρκετά επαναλαμβανόμενα χωρίς αρκετές συνδιαλλαγές και ειδικά γεγονότα.




**ΑΝΤΟΧΗ**

**80%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Πολύ βαθύ σενάριο, υπόσχεται να κρατήσει τους φανατικούς RPGάδες καθηλωμένους

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 80 |
| ΗΧΟΣ | 80 |
| GAMEPLAY | 75 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 78 |

GAME REVIEW

# Might & Magic
## CLOUDS OF XEEN

| HOUSE | NEW WORLD COMPUTING |
|---|---|
| FORMAT | PC |
| TEST | 386/40 + SOUNDBLASTER |

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Η τύχη σας έφερε μαζεμένους στο πανδοχείο της πόλης Vertigo. Το μοναδικό σας κοινό σημείο ήταν τα όνειρα που βλέπατε, κοινά όνειρα, στα οποία εμφανιζόταν ο πιστός υπηρέτης του βασιλιά, ο Crondo και σας προειδοποιούσε: "Δεν είναι όνειρο αυτό που βλέπετε. Βρίσκομαι φυλακισμένος στο κάστρο του βαρόνου Darzog. Οι τοίχοι γύρω μου είναι έτσι κατασκευασμένοι που δεν μπορώ να χρησιμοποιήσω κάποιο μαγικό ξόρκι για να ξεφύγω. Είναι η μόνη μορφή επικοινωνίας που μπορώ να έχω με τον έξω κόσμο αυτά τα όνειρα. Βοηθήστε το βασίλειο! Ακούστε την ιστορία μου και κάντε κάτι πριν είναι πολύ αργά. Πριν λίγο καιρό επέστρεψε ο αδερφός του βασιλιά Burlock, ο Roland, ύστερα από πολλά χρόνια. Ολοι ήταν χαρούμενοι και ιδιαίτερα ο βασιλιάς, αλλά εγώ είχα κάποιες επιφυλάξεις σχετικά με την πραγματική του ταυτότητα. Ο Roland έψαχνε τον 6ο καθρέφτη, που είχε την εξαιρετική ιδιότητα, πέρα από την τηλεμεταφορά, ότι μπορούσε ο χρήστης του να τον πάρει μαζί. Δεν ήταν όπως οι άλλοι πέντε που έμεναν πάντα σταθεροί στο σημείο που ξεκίναγε κάποιος. Ουσιαστικά παρέσυρε τόσο τον αδερφό του στην αναζήτηση αυτού του αντικειμένου, που γρήγορα το μεγαλύτερο μέρος του βασιλικού θυσαυρού είχε ξοδευτεί. Αλλες τόσες ψυχές γενναίων πολεμιστών είχαν χαθεί χωρίς να νοιάζεται κανείς.

Ενα βράδυ, ένοιωσα έντονη μαγική δραστηριότητα μέσα στο κάστρο και συγκεκριμένα από το δωμάτιο του Roland. Βλέποντας από την κλειδαρότρυπα, τον είδα να πραγματοποιεί μια τελετουργία ανείπωτη. Εκανα όμως κάποιο θόρυβο και ύστερα από κάποια καταδίωξη βρέθηκα αντιμέτωπος σε έναν από τους ατέλειωτους διαδρόμους του κάστρου. Με ένα ξόρκι πίστεψα ότι θα έκανα μεγάλη ζημιά στον Roland ξεσκίζοντας του τις σάρκες. Αλλά πως μπορεί κανείς να σκοτώσει έναν νεκρό; Ο 'Roland' ήταν στην πραγματικότητα ο Lord Xeen ο οποίος ευθύνεται για την φυλάκιση μου. Πρέπει εσείς να βρείτε τα κατάλληλα συστατικά για να κατασκευάσετε στην πόλη Newport το όπλο που μπορεί να σκοτώσει τον Lord Xeen και να με ελευθερώσετε από αυτή τη φυλακή".

Δεν δώσατε αρχικά και μεγάλη σημασία. Τώρα όμως η πόλη Newport έχει καταστραφεί. Τώρα ξέρετε ότι όλα είναι αλήθεια. ΤΩΡΑ ΞΕΡΕΤΕ ΟΤΙ ΑΥΡΙΟ ΘΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΣΑΣ.

Παραμύθι; Κι όμως είναι η υπόθεση του RPG "Clouds of Xeen" της New World Computing που μας έχει χαρίσει παιχνίδια ποιότητας, όπως το

### ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Δεν καταλαβαίνω... πρέπει πάντα να κάνετε κάτι πριν παίξετε; Πρωτοτυπήστε και μην κάνετε τίποτα.**

### ΓΕΝΙΚΑ

**Ολοκληρωμένο παιχνίδι, τεράστιο, που δεν σας αφήνει να το παρατήσετε. Σίγουρα θα το ολοκληρώσετε, αλλά θα περάσει αρκετός καιρός γιατί είναι τεράστιο. Τα καταπληκτικά του γραφικά και ο πανέμορφος ήχος θα σας κρατήσουν όμως συντροφιά, καλή μάλιστα σε όλο αυτό το διάστημα.**

Spaceward HO! στο παρελθόν. Αν έχετε λοιπόν 286 τουλάχιστον, 2MB RAM, VGA και περίπου 17 MB ελεύθερα στον σκληρό σας ετοιμαστείτε...το Clouds Of Xeen σας περιμένει!

## ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Υστερα από την καταπληκτική εισαγωγή του παιχνιδιού, που αν και παλαιότερο από τα μεγαθήρια της κατηγορίας (Lands Of Lore κτλ) στέκεται άξιο ανάμεσα τους, όλοι θα έχετε νοιώσει ένα μικρό σοκ! Απλά οι απεικονίσεις των χαρακτήρων, έχουν μια λεπτομέρεια, μια πρωτοτυπία, μια αυθεντικότητα που είναι τόσο επιβλητική... θα σας κάνει να θέλετε να παρακολουθείτε την εισαγωγή κάθε φορά που παίζετε το παιχνίδι. Οι χαρακτήρες πρέπει να βασίζονται σε αληθινούς ανθρώπους. Είναι άλλωστε μια τεχνική που έχουν χρησιμοποιήσει κατά καιρούς πολλές εταιρείες (βλέπε Sierra) και είναι πλέον συνηθισμένη στην δημιουργία των προσώπων σε ανάλογα παιχνίδια. Υπάρχουν σε όλο το παιχνίδι και ειδικά σε τοποθεσίες όπως μαγαζιά, ναοί και είσοδοι σε dungeons, καταπληκτικές φιγούρες με την μορφή στατικών εικόνων με πολύ μικρό animation για την ομιλία που κόβουν την ανάσα του παίκτη. Τα υπόλοιπα γραφικά είναι εξίσου όμορφα, με την κατάλληλη επιλογή χρωμάτων για κάθε τοποθεσία. Τα τοπία αλλάζουν συνεχώς, καθώς ο κόσμος του Clouds Of Xeen είναι στην κυριολεξία τεράστιος.

Τα γραφικά αυτά συνοδεύονται και από τον καταπληκτικό ήχο που θα ακούσουν όμως μόνο όσοι έχουν αρκετή μνήμη, παραπάνω από όσοι χρειάζεται το παιχνίδι για να τρέξει (4 MB). Ολοι έχουν digitized φωνές και αυτό φαίνεται κιόλας από την εισαγωγή στην οποία ο Crodo σας εξηγεί με λίγα λόγια την κατάσταση που επικρατεί. Εκεί βρίσκονται απεικονισμένοι όλοι οι κεντρικοί χαρακτήρες της υπόθεσης: ο Crodo, ο βασιλιάς Burlock, οι κάτοικοι της χώρας, ο Lord Xeen και το κατοικίδιο του, ένας δράκος. Ολοι με την σειρά τους έχουν να σας πουν κάτι με τόση επιβλητικότητα, που προσφέρει πολλά στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι στατικές εικόνες που αναφέραμε προηγουμένως συνοδεύονται και αυτές πάντα με ήχο.

Θυμηθείτε αυτά που σας περιγράφουμε εδώ, σε στιγμές όπως αυτή που μιλάει η ιδιοκτήτης του πανδοχείου της πόλης Vertigo...έχετε ακούσει πιο αισθησιακή γυναικεία φωνή ποτέ; Αλλά και η μουσική είναι καταπληκτική. Κυριαρχεί σε όλο το παιχνίδι και ποτέ δεν γίνεται βαρετή καθώς τα μουσικά θέματα εναλλάσονται κάθε φορά που βρίσκεστε σε διαφορετική τοποθεσία. Πολλές φορές μάλιστα γίνεται απαραίτητη γιατί δυστυχώς τα ηχητικά εφφέ δεν είναι και τα καλύτερα που έχουμε ακούσει σε τέτοια games. Υστερούν σε σχέση με την δουλειά που έχει γίνει στο υπόλοιπο παιχνίδι και αυτό θα το καταλάβετε ιδιαίτερα στις μάχες γιατί ο ήχος των σπαθιών όταν σκοτώνεται ο αντίπαλος σίγουρα δεν είναι συνηθισμένος.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΓΡΙΦΟΙ

Από τους καλύτερους και ευκολότερους χειρισμούς που θα συναντήσετε σε ανάλογα παιχνίδια! Οι επιλογές σας γίνονται με το mouse μέσα από τα μικρά αλλά περιεκτικότατα menus που βρίσκονται πάντα σε ένα μικρό μέρος της οθόνης. Πολύ καλή είναι και η επιλογή της αυτόματης χαρτογράφησης που εμφανίζεται μάλιστα σε σύο διαφορετικά σημεία: στην πάνω δεξιά γωνία σταθερά που βλέπετε ένα μικρό μέρος του σημείου που εξερευνείτε, και με κάποια επιλογή μέσα από τα menus στο κεντρικό σημείο της οθόνης όπου βλέπετε όλο ή το μεγαλύτερο μέρος της περιοχής στην οποία βρίσκεστε (εξαρτάται από το μέγεθος της περιοχής). Πλήθος από αντικείμενα και ξόρκι θα σας κρατήσουν συντροφιά καθώς θα εξερευνείτε τον κόσμο του Clouds Of Xeen, πολύ χρήσιμα και ποικίλα.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν είναι ποτέ ακατόρθωτοι, δεν είναι το είδος των γρίφων που θα σας κάνει να ξενυχτήσετε για να τους βρείτε. Ο μόνος λόγος που σίγουρα θα σας κάνει να ξενυχτίσετε είναι ότι θα προχωράτε το παιχνίδι σταθερά και συνεχώς. Και αυτό γιατί υπάρχει ένα τεράστιο πλήθος αποστολών που μπορείτε να αναλάβετε. Το καλό είναι ότι θα συναντάτε από ένα σημείο και μετά παράλληλες αποστολές. Ετσι, όταν θα κολλάτε σε κάποια αποστολή, θα μπορείτε να αναλάβετε κάποια άλλη και σε κάποια άλλη στιγμή να ξαναπροσπαθείτε να ολοκληρώσετε αυτήν που παρατήσατε πριν. Ετοιμαστείτε λοιπόν για την περιπέτεια της ζωής σας.

**ΑΝΤΟΧΗ**

**94%**

**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Καταπληκτική δουλειά, αξίζουν συγχαρητήρια στους προγραμματιστές του.

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 87 |
| ΗΧΟΣ | 93 |
| GAMEPLAY | 88 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 89 |

GAME REVIEW

# RINGWORLD

## Revenge of the Patriarch

| HOUSE | TSUNAMI |
| --- | --- |
| FORMAT | PC |
| TEST | 386/40 + SOUNDBLASTER |

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Ο Larry Niven έχει προσφέρει κατά καιρούς πολύ αξιόλογα κείμενα επιστημονικής φαντασίας στον χώρο της λογοτεχνίας. Η Tsunami είναι μια εταιρεία παραγωγής software και ειδικότερα adventure games, με αρκετές δυνατότητες και ένα πλήθος από πολύ καλούς προγραμματιστές. Τι συμβαίνει λοιπόν όταν αυτοί οι δύο παράγοντες ενώνουν τις γνώσεις τους για την παραγωγή ενός παιχνιδιού στην αγορά των υπολογιστών; Η απάντηση είναι "Ringworld: Revenge of the Patriarch". Και αυτό με την σειρά του σημαίνει ένα adventure με πολύ καλά στοιχεία όπως θα δούμε στην συνέχεια, αλλά και αρκετά ελαττώματα.

### ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ HARDWARE

Πριν δούμε όμως ολοκληρωμένα το παιχνίδι, ας ρίξουμε μια ματιά στο τι χρειάζεστε για να μπορέσετε να το παρακολουθήσετε: 386SX/16 Mhz τουλάχιστον, με 640 KB μνήμη (από την οποία 590.000 πρέπει να είναι ελύθερα), VGA (προσοχή γιατί δεν υποστηρίζει MCGA) και γύρω στα 10 MB ελεύθερα στον σκληρό σας δίσκο. Για να ακούσετε δε τους ήχους καλό θα ήταν να έχετε τουλάχιστον Ad-Lib ενώ βελτιώνεται με Soundblaster ή Sound Galaxy Pro. Το mouse είναι δυστυχώς ή ευτυχώς απαραίτητο.

### ΣΕΝΑΡΙΟ

Εδώ και αρκετό καιρό, έχει επικρατήσει η ειρήνη ανάμεσα στον λαό της Γης και την αυτοκρατορία των Kzin, κάποιων πλασμάτων που έχουν το παρουσιαστικό της τίγρης (θυμίζει Wing Commander έτσι;). Αυτό το γεγονός επιτεύχθηκε μετά από την επιστροφή του Louis Wu και του Kzin που ονομαζόταν Speaker of animals (αυτός ο λαός έχει το συνήθειο να δίνει ανάλογα ονόματα στους εαυτούς τους) από τον Ringworld. Η συνεργασία των δύο λαών έφτασε στο κορύφωμα της με την εφεύρεση και την κατασκευή του πιο προηγμένου και γρήγορου αστρόπλοιου του διαστήματος, του Hyperdrive II. Πέρα από την τεχνολογία που έφεραν οι δύο εξερευνητές από τον Ringworld όμως, έφεραν και γνώσεις που θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν από τους δύο λαούς, πράγμα όμως που δεν συνέβη. Εκείνο που συνέβει ήταν η ανεξιχνίαστη οργή του Πατριάρχη των Kzin που δεν ήθελε την ειρήνη με τίποτα. Ετσι κατασκεύασε ένα πανομοιότυπο με το Hyperdrive II σκάφος, με την μόνη διαφορά πως το δικό του ήταν πλήρως οπλισμένο, σε αντίθεση με το πρωτότυπο που στόχο είχε την εξερεύνηση του διαστήματος. Η εκδίκηση του ήταν έτοιμη και θα ξεκινούσε με την καταστροφή ενός ολόκληρου πλανήτη. Ως συνήθως όμως, φτάνετε εσείς για να ξεμπερδέψετε την κατάσταση...

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Δείτε λίγο από Blade Runner και διαβάστε λίγο από Asimov. Τώρα αν θέλετε μπορείτε να περιμένετε να έρθουν και τα MANGA στην Ελλάδα!**

### ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Τι καταπληκτικά γραφικά είδανε πάλι

### ΓΕΝΙΚΑ

**Σε γενικά πλαίσια το παιχνίδι είναι καλοδουλεμένο, με πολύ αξιόλογα στοιχεία ιδίως στον τομέα των γραφικών και του ήχου. Εκεί που δεν πάει καλά είναι τα τεράστια (αλλά πολύ όμορφα συνήθως) interactive και το επίπεδο ευκολίας του που είναι αρκετά υψηλό.**

τα μάτια μου... Τι να πει κανείς για την δουλειά που έχει κάνει αυτή η εταιρεία. Λεπτομέρειες και στο παραμικρό σχέδιο. Τα πάντα μοιάζουν να ξεπηδούν μέσα από ένα κόμικ, με την διαφορά ότι αυτό φαίνεται στην οθόνη του υπολογιστή σας. Ολα τα κτίρια, το περιβάλλον, τα διαστημόπλοια έχουν απεικονηθεί με κάθε λεπτομέρεια που θα μπορούσε να σκεφτεί κανείς. Τα χρώματα είναι εκπληκτικά, καλοδουλεμένα, σκιές που κάνουν ζωντανό το σκηνικό. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα στην συνηθισμένη τους απεικόνιση, αλλά όταν συμβαίνει ένα interactive scene, το σκηνικό αλλάζει, δείχνοντας τους χαρακτήρες από το στήθος περίπου και πάνω. Εκεί βλέπουμε στο έπακρο την καταπληκτική δουλειά της Tsunami... σπάνια θα δείτε τέτοια απεικόνιση. Θυμηθείτε το σχόλιο για τις λεπτομέρειες των γραφικών, βλέποντας το τατουάζ που έχει στα αυτιά του, ο Kzin που βρίσκεται μαζί σας.

Ολα τα στοιχεία των γραφικών δένουν συνολικά με έναν εκπληκτικό ήχο. Πολλές φορές η μουσική παρασύρει και βρίσκεστε "μέσα στην οθόνη" ζώντας τις καταστάσεις που ζουν και οι ήρωες νοερά, με τα μάτια της φαντασίας σας. Η μουσική είναι συνεχής, αλλά δεν λείπουν και τα ηχητικά εφφέ που είναι αρκετά, καλοδουλεμένα και ανάλογα με την κάρτα που έχετε. Κάποιο πολύ καλό στοιχείο που παρατηρήσαμε είναι το γεγονός ότι η μουσική αυξομειώνεται σε ένταση, ανάλογα με το σημείο του παιχνιδιού στο οποίο βρίσκεστε. Για παράδειγμα, ας αναφέρουμε την απόδραση σας από το σπίτι του Kzin στην αρχή της περιπέτειας και το τεράστιο κρεσέντο της μουσικής και την συνέχεια όπου η αγωνία έχει πια χαθεί και που η μουσική είναι ήρεμη και σε χαμηλούς τόνους.

Κάτι που κάνει την δουλειά των προγραμματιστών να "χάνει" λίγους πόντους είναι το animation που σε ορισμένες στιγμές είναι εκνευριστικό. Οι χαρακτήρες κινούνται πολύ μηχανικά, σύμφωνα με τα σημερινά δεδομένα και τις κλίμακες που έχουν δώσει άλλα games του είδους. Υπάρχει μάλιστα μια σκηνή σε ένα από τα interactives κατά την οποία το πλοίο σας βρίσκεται

πάνω από τον Ringworld και είναι έτοιμο να προσγειωθεί. Εκεί το animation είναι παναργο και μάλιστα γίνεται οθόνη-οθόνη, δηλαδή όταν το sprite του διαστημοπλοίου φτάνει σε ένα σημείο η οθόνη του παιχνιδιού ανεβαίνει και αυτή με την σειρά της ανάλογα. Αυτή την τεχνική δεν την βλέπουμε πια σε τέτοια παιχνίδια, όπου το smooth scrolling θα έπρεπε να κυριαρχεί.

**ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ-ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ**

Cyberpunk καταστάσεις θυμίζει σε ορισμένα σημεία η ατμόσφαιρα που δημιουργείται, αν ο παίκτης ασχοληθεί με αυτό το παιχνίδι. Σε αυτό το σημείο θα βρούμε και το σημαντικότερο "παράπονο" μας. Γιατί κύριοι προγραμματιστές της Tsunami τόσο μεγάλα interactives; Δεν είναι δυνατόν να θέλουμε να παίξουμε ένα adventure που μας έχει κατακτήσει στην κυριολεξία και ξαφνικά να διακόπτετε την δράση βάζοντας ένα interactive 10 (!!!) περίπου λεπτών κάνοντας μας εντελώς αδρανείς! Είπαμε interactive story game αλλά όχι κι έτσι!

Πέρα όμως από αυτό το σημαντικό μειονέκτημα για εμάς το παιχνίδι εξελίσσεται ομαλότατα, χωρίς δύσκολους γρίφους, θα λέγαμε μάλιστα ότι εκτός από λογικοί πολλές φορές είναι παραπάνω από όσο χρειάζεται εύκολοι. Είναι επίσης αξιοπερίεργη η επανάληψη των κινήσεων που κάνει ο παίκτης για ένα αρκετά μεγάλο διάστημα του παιχνιδιού στην αρχή.

Ο χειρισμός γίνεται εξολοκλήρου με το mouse το οποίο είναι απαραίτητο, όπως είπαμε προηγουμένως, για να παιχτεί το παιχνίδι (σκεφτείτε ότι χωρίς mouse δεν κάνει καν install). Πατώντας λοιπόν το δεξί κουμπί του mouse εμφανίζεται όπου βρίσκεται αυτό, ένα μικρό ρομβικό menu με τις απαραίτητες για το είδος του παιχνιδιού επιλογές κινήσεως. Υπάρχουν τα κλασσικά Walk icon, Look icon, Get icon, Talk icon, το icon του Inventory και τέλος ένα εικονίδιο με το σήμα της εταιρείας. Σε αυτό υπάρχουν οι επίσης κλασσικές επιλογές Sound για την ρύθμιση του ήχου, Quit, Restart, Save και Restore. Αυτές οι τελευταίες επιλογές μπορούν παρ'όλα αυτά να γίνουν και με τα F keys. Αν τέλος ο παίκτης θέλει να κάνει Use ένα αντικείμενο, δεν έχει παρά να το πάρει από το Inventory και να το τοποθετήσει ανάλογα στην οθόνη.

**ΑΝΤΟΧΗ**

**81%**

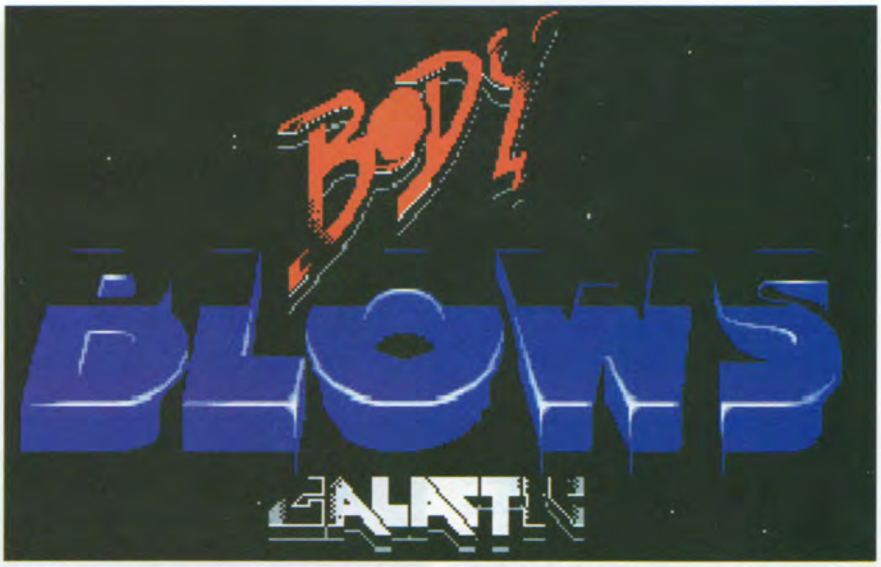
**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Για τους φίλους των interactive movie adventures μόνο...

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 93 |
| ΗΧΟΣ | 89 |
| GAMEPLAY | 86 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 86 |

| HOUSE | TEAM 17 |
|---|---|
| FORMAT | AMIGA |
| TEST | AMIGA |

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**




Πάλι; Δύο φορές απανωτά; Τι θα γίνει με αυτά τα παιδιά επιτέλους; Ποιά παιδιά; Οχι αυτά απ'την Πάτρα αλλά αυτά της TEAM 17, που για δύο φορές αυτήν την εβδομάδα προσπάθησαν να αυξήσουν το λογαριασμό ρεύματος του περιοδικού. Τώρα το αν τα κατάφεραν, θα το μάθετε και αυτό από το USER. Αν από τον άλλο μήνα δεν βλέπετε το αγαπημένο σας περιοδικό στα περίπτερα, σημαίνει ότι τα κατάφεραν.

Θυμάστε το BODY BLOWS; Πόσο κατώτερο να είναι σε σχέση με το GALACTIC; ΠΟΛΥ! Το BODY BLOWS GALACTIC είναι το ΚΑΛΥΤΕΡΟ beat'em up που έχει εμφανιστεί σε 16μπιτο υπολογιστή μέχρι στιγμής! Το Street Fighter 2 των Amiga, PC, και Atari είναι σαφώς κατώωωτερα.

Μα καλά, θα τρελαθούμε; Η TEAM 17 πήρε ένα τέλειο παιχνίδι και το...τελειοποίησε!

Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό beat'em up competition game, το οποίο παίζεται από ένα ή δύο παίκτες σε single fight ή σε competition. Είναι μια σαφώς υπερβελτιωμένη έκδοση του πρώτου μέρους που ακούει στο όνομα GALACTIC, το οποίο σημαίνει ότι θα αντιμετωπίσετε αντιπάλους από μακρινούς γαλαξίες που ούτε στον ύπνο σας θα τους είχατε δει...

## ΓΕΝΙΚΑ

**Ενα εκπληκτικό παιχνίδι, ένα έργο τέχνης, μιας τέχνης που μόνο η TEAM 17 ξέρει τόσο καλά. Η Amiga πήρε τα πάνω της. Ενα τέτοιο παιχνίδι χρειαζόταν. Ενα παιχνίδι που αντάξιο του θα κάνουμε να δούμε πολλά πολλά χρόνια... Εκτός βέβαια και αν η TEAM 17 έχει πάλι εξάψεις! Και τι καλύτερο για εμάς...**

**ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ**

Είναι οι πιο πρωτότυποι χαρακτήρες με τους πιο πρωτότυπους συνδιασμούς κινήσεων που έχουν ποτέ εμφανιστεί σε home συστήματα. Κάνουν τα πάντα! Αμύνονται, ζαλίζονται, ψήνουν καφέ... ΕΛΕΟΣ!

**DANNY**

Ο Κροντηρ...θέλω να πω ο φλώρος της υπόθεσης, ένας πολύ γήινου στηλ τύπος με γελοία κόμμωση και καμελάκι. Ξέρει λίγο καράτε, αλλά αυτό δεν λέει τίποτα. Είναι από τους λιγότερο εντυπωσιακούς σε εμφάνιση χαρακτήρες και είναι κάτι σαν βλάκας-GUILE, αφού το στύλ που χρησιμοποιεί είναι ένα ηλίθιο απροσάρμοστο καράτε πράγμα. Αν τον έχετε αντίπαλο, ρίξτε και μια από 'μένα.

**AZONA**

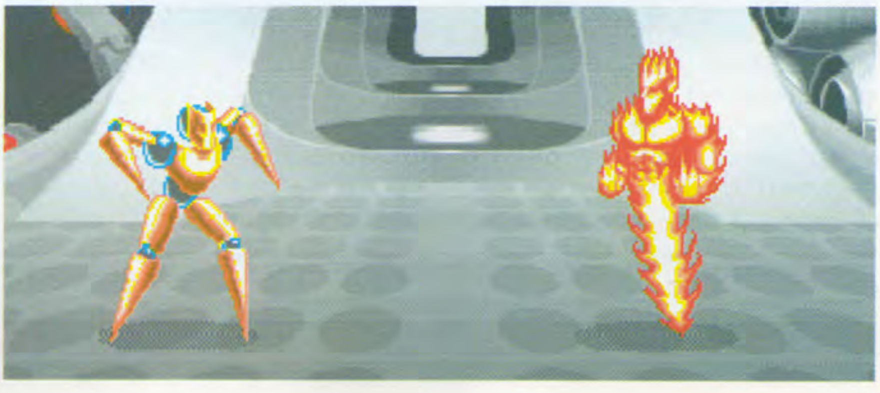
Η πρώτη, εκ' των δύο, γυναίκεια παρουσία στο παιχνίδι. Ενα περίεργο sprite, μια ξανθιά με ένα ιπτάμενο skate board και αρκετά νεύρα. Ειδική της κίνηση είναι η εκτόξευση του skate board προς τον αντίπαλο. Κατα τ' άλλα, μέτριες κινήσεις και καθόλου εντυπωσιακές. Ενας θυλικός DANNY, ξέρω ότι τις γυναίκες δεν τις βαράνε, αλλά αφού υπάρχει το πατίνι, κάντε μια εξαίρεση.

**JUNIOR**

Τι είναι στρογγυλό με γεύση πίτσα, έχει καφέ χρώμα και δεν ασπρίζει με τίποτα; Ο αράπης! Οχι, δεν κάνουμε φιλετικές διακρίσεις (αλλιώς θα στέλναμε τον Κροντηρά στην Αλβανία), έτσι και αλλιώς δεν σε παίρνει όταν βρίσκεσαι αντίπαλος με τον JUNIOR, τον μποξέρ της υπόθεσης. Είναι πολύ γρήγορος, εχεί πολύ δυνατή γροθιά και έχει και ένα άπερκατ ίδιου στύλ με του ξανθού και του κεφτέ. Και μη μου πείτε ότι είστε λάτρεις των beat'em ups και δεν ξέρετε τον ξανθό και τον κεφτέ; Πάντος η ειδική κίνηση του JUNIOR είναι μια εκπληκτική στριφογυριστή γροθιά. Αδύναμος στην άμυνα αλλά άμα σε βάλει κάτω...

**PUPPET**

Θεός! Δηλαδή τι θεός...Ημίθεος και βάλε. Ο πιο γρήγορος αρσενικός vectorάνθρωπος που έχετε δει! Μάλιστα, το παιδί αποτελείται από πολύγωνα τα οποία εκτοξεύει κατά πάνω σας. Σχεδόν ανίκητος στον αέρα, λόγο της μεγάλης του ταχύτητας. Βγάζει κάτι φλόγες από τα πόδια του, που μόνο αν φοράς σωβρακάκι από αμίαντο μπορείς να καταπολεμήσεις. Ζαλίζεται εύκολα και αργεί να συνέλθει, αλλά δεν νικιέται εύκολα, αλλά νικάει εύκολα. Ο τρίτος πιο αγαπημένος χαρακτήρας μου!



**LAZER**

Οπως θα καταλάβατε πρόκειτε για έναν ακόμη κεφτέ (μα καλά, παιχνίδι είναι αυτό ή τσελεμεντες;) που ακούει στο όνομα LAZER). Οπως θα καταλάβατε από το όνομα του ο τύπος είναι ο Παίκτης 2, ο οποίος το έσκασε από το ALIEN BREED 2, αφού τρομοκρατήθηκε από τέρας φέρον μαχαίρι. Πήρε μαζί του και ένα πιστόλι lazer και το παίζει κακός (και ξερός).

**INFERNO**

Σπίρτο μονάχο! Ο θείος πρέπει να ψήνεται από τον πυρετό. Το κινητό ανθρωπόμορφο φλογοβόλο, με μια ουρά από φλόγες. Αν υπήρχε ένας πυροσβεστήρας τα πράγματα θα ήταν απλά, έλα όμως που δεν υπάρχει. Και το κακό είναι ότι αυτό το ξέρει και ο φλόγας, οπότε και έχει πάρει τα πάνω του. Εντυπωσιακό sprite, πολύ γρήγορο με πολύ δυνατή ειδική κίνηση κατα την οποία εκτοξεύει...ναι, το μαντέψατε; Φωτιά στα μπατζάκια σας (καλά, ξέρω ότι δεν φοράτε παντελόνι...). Ομως με ικανότητες, θα καταφέρετε να του πείτε: Σ' ΕΣΒΥΣΑ!

**TEKNO**

Ο ένας και μοναδικός υπέροχος τενεκεδένιος παλαιστής στο σύμπαν! Ο αγαπημένος μου χαρακτήρας και ένας από τους δύο πιο εντυπωσιακούς χαρακτήρες του παιχνιδιού! Γερός σας βράχος, ο μεταλάς με την ρομποτική φωνή, ο μαραφέτης της υπόθεσης, εκτοξεύει πυραύλους, δαγκάνες και άλλα βαριά μεταλλικά ανοξείδωτα σκεύη όπως κατσαρόλες, τηγάνια, κουτάλες, σπάτουλες, πηρούνια, λίμες, νυχοκόπτες στους ανυπεράσπιστους ,μπροστά του, αντιπάλους! Θα σας δείρει, θα σας πατήσει, θα σας ξεσκίσει (ναι, ξέρω ότι ταιριάζει και κάτι άλλο εδώ, αλλά όχι τώρα) και θα σας κάνει να χάσετε τη φωνή σας κοιτάζοντας τον στο μόνιτορ να σας λέει "GET OUT A' MY SIGHT".

**WARRA**

Βάρα είναι (με Γερμανική προφορά) το όνομα του τύπου. Στην όψη δεν είναι και άσχημος, μοιάζει με γυμνασμένο χιονάνθρωπο και είναι το αντίθετο του INFERNO, δηλαδή δεν σε καίει, αλλά σε φυσάει και σε παγώνει (και μετά σου κάνει ότι θέλει). Αργός αντίπαλος αλλά αρκετά δυνατός. Παράλειψη μου είναι το ότι δεν τον έπαιξα και με τον INFERNO για να δω την αντίθεση (όχι, σε αυτή την περίπτωση τα αντίθετα δεν έλκονται).

**HAI-TI**

Η δεύτερη γυναικεία παρουσία. Και τι παρουσία! Αν σας έχει δείρει το Τσου(ν)λί στο SF2, τότε αυτή θα σας πετάξει τα μάτια έξω -από το ξύλο λέω. Είναι ταχύτατη, δυνατή, με πολλές κινήσεις, εκπληκτικές κινήσεις (ίσως οι πιο εντυπωσιακές ανθρώπινες κινήσεις στο παιχνίδι). Το μόνο κακό είναι ότι αργεί να συγκεντρωθεί για να κάνει το spell της. Μια τέτοια γυναίκα θέλει και ο Κροντηράς για να τον δέρνει!

**ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ**

**Οργανώστε τα τουρνουά με τους φίλους σας, αλλά στο σπίτι σας αυτή τη φορά! Δεν χρειάζετε πλέον να τρέχετε στα Coin-οπωλεία με το πενηντάρικο στο χέρι!**

**DINO**

Ο δεινόσαυρος της υπόθεσης, δαγκώνει, κλωτσάει και έχει στην πλάτη του ένα περίεργο πλάσμα το οποίο εκτοξεύει προς τον αντίπαλο. Αργός αλλά δυνατός, με μεγάλα πλεονεκτήματα στις χαμηλές απιθέσεις. Βγάζει και πολύ ωραίες κραυγές. Πάντος σαν αντίπαλος θα σας δυσκολέψει, καθώς θα σας είναι πολύ δύσκολο να τον πλησιάσετε (δεν ξέρω αν βρωμάνε τα πόδια του ή η ανάσα του, αλλά σίγουρα ξέρει να κρατάει τις αποστάσεις). Α, επίσης εκτοξεύει φωτιές απ' το στόμα του.

**DRAGON**

Αλλο ένα εξωπραγματικό τερατούργημα (ναι, ενώ τα άλλα τα βλέπεις κάθε μέρα στην Ομόνοια...) με ωραία μουγκρίσματα. Είναι κάτι σαν δρακο-κροκοδειλό-σαυρος ο οποίος μπορεί να χοροπηδάει κάνοντας γκέλ στο έδαφος με τον πισινό και αν τύχει (η ατυχία σου) και σε στουκάρει...κλάφτα. Μερικές φορές σκύβει, παίρνει φόρα και σου ρίχνει μια κεφαλιά στα χαμηλά. Ισως ο πιο αργός αλλά ίσως και ο πιο δυνατός χαρακτήρας.

**PHANTOM**

Το φάντασμα της όπερας! Το άλλο πιο εντυπωσιακό sprite του παιχνιδιού και ο δεύτερος αγαπημένος μου χαρακτήρας! Το φάντασμα μπορεί να εξαφανίζεται μέσα στο έδαφος, να εμφανίζεται και να σου την πέφτει από κάπου αλλού. Κάνει συνέχεια spells με τα οποία σκοπεύει να σε φιλοδωρήσει, ενώ άλλες φορές εκτοξεύει τη φάτσα του (!) στη μάπα σου! Η ειδική του κίνηση είναι φοβερή, καθώς με μεγάλη ταχύτητα φεύγει από την οθόνη και σου έρχεται από κάπου με μεγάλη ταχύτητα! Ε-ΝΤΥ-ΠΩ-ΣΙ-Α-ΚΟ-ΤΑ-ΤΟ sprite που όταν θα σας νικήσει, θα βγάλει ένα τρομαχτικό γέλιο.

**ΓΡΑΦΙΚΑ**

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι υπέροχα. Υπάρχουν 6 διαφορετικοί πλανήτες, που σημαίνει 6 διαφορετικά backrounds! Ειδικά στη γή, όπου οι αντίπαλοι παλεύουν χωμένοι μέχρι τον αστράγαλο μέσα στο νερό, ενώ ο καταρράκτης πίσω διαπρέπει! Τα sprites είναι τεράστια και καλοσχεδιασμένα, όλα με υπέροχα χρώματα και συνδιασμούς, με πολλά frames. Από καλλιτεχνικής πλευράς το παιχνίδι είναι ένα έργο τέχνης.

**ΗΧΟΣ**

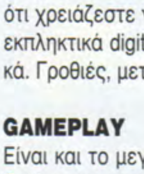
Ο ήχος είναι καταπληκτικός. Η μουσική είναι ότι χρειάζεστε για να μπείτε στο κλίμα, και τα εκπληκτικά digital ηχητικά εφέ είναι εκπληκτικά. Γροθιές, μεταλικοί ήχοι, κραυγές...

**GAMEPLAY**

Είναι και το μεγαλύτερο ατού του παιχνιδιού! Ο έλεγχος του joystick είναι ταχύτατος και ο χειρισμός ευκολότατος. Μπορείτε να μάθετε και να κάνετε τέλεια όλες τις κινήσεις (όχι όπως σε κάποιο γνωστό παιχνίδι που έχουμε ήδη αναφέρει). Τα επίπεδα δυσκολίας που υπάρχουν, θα σας κρατήσουν συντροφιά μαζί με τους δυσκολότατους αντιπάλους σας, ενώ αν παίζετε διπλό...Τότε είναι και η μεγάλη φάση του παιχνιδιού, ο μεγάλος χαβαλές, αυτό που κάνει τέτοιου είδους παιχνίδια ανάρπαστα.

**ΑΝΤΟΧΗ**

**93%**



**ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ**

Κροντηρά! Ελα να σε σκίσω...

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 93 |
| ΗΧΟΣ | 91 |
| GAMEPLAY | 90 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 92 |

GAME REVIEW

# AMERICAN GLADIATORS

| HOUSE | GAMETEK |
|---|---|
| FORMAT | PC |
| TEST | 486DX/40-Soundblaster |

ΤΟΥ **Π.ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Όλοι πιστεύω έχουμε παρακολουθήσει στην τηλεόραση ένα από τα πιό κακόγουστα shows που έχει να επιδείξει η αμερικανική τηλεόραση. Φυσικά αναφέρομαι στην προτότυπη αλλά επιεικώς απαράδεκτη εκπομπή με τους διάσημους American Gladiators. Η Gametek έκρινε σωστό να μεταφέρει στις οθόνες των υπολογιστών, ταλαιπωρώντας τους προγραμματιστές της αλλά και όσους θα κάνουν το αντίστοιχο review, την παρέα του Gemini, του Turbo, της Lace (κατά την άποψη μου η μοναδική συμπαθής παρουσία του show), του Thunder και δεν συμμαζεύεται. Το παιχνίδι διαθέτει όλη τη γκάμα αγωνισμάτων της εκπομπής, μπουνιές, κλωτσιές, αναρριχήσεις και κρέμασμα από σκοινιά (επιστροφή στις ρίζες), ένα μίγμα από μπάσκετ και ράγκμπυ (με μπάλα ποδοσφαίρου !) και φυσικά τον πανδύσκολο "εξολοθρευτή" (καμμία σχέση με τον γνωστό μας Arnold). Τεχνικά το παιχνίδι κυμαίνεται σε ακόμη χαμηλότερα επίπεδα. Γραφικά χαμηλού επιπέδου για τα σημερινά δεδομένα (ίσως να άρεσαν μια τριετία νωρίτερα), ήχος αδιάφορος εώς ανύπαρκτος, χειρισμός ακόμα χειρότερος αλλά και ένα gameplay το οποίο ίσως να είναι το μοναδικό σημείο που διασώζεται (όχι πολύ πάντως) από τη γενική προχειρότητα της παραγωγής. Μόνο ο ανταγωνισμός του two-player mode ανεβάζει κάπως τη γενική εικόνα αν και δεν διαφέρει ιδιαίτερα από το μονό. Μπαίνοντας στο παιχνίδι και αφού επιλέξετε μονό ή διπλό περνάτε στο πρώτο αγώνισμα την "επίθεση" (the assault-πανδύσκολο) όπου πρέπει να κρυφτείς πίσω από διάφορους τοίχους και να πετύχεις με κάποια "όπλα" ένα στόχο πάνω από το κεφάλι ενός μονομάχου. Ακολουθεί η "κονταρομαχία" (the joust-αρκετά δύσκολο αλλά έχει τα καλύτερα γραφικά σε όλο το παχνίδι) όπου προσπαθείς να ρίξεις τον αντίπαλο μονομάχο από την πλατφόρμα του χτυπώντας τον με ένα κοντάρι. Μετά είναι η σειρά της "ανθρώπινης οβίδας" (the human cannonball-δύσκολο εώς ακατόρθωτο) όπου κρεμασμένος από ένα σκοινί προσπαθείς να ρίξεις το μονομάχο από την πλατφόρμα του. Αμέσως μετά ανεβαίνεις στον "τοίχο" (the wall-δυσκολότατο) αποφεύγοντας τον μονομάχο που σε ακολουθεί για να περάσεις στη "σφαίρα του Ατλαντα" (Atlasphere-εφικτό μιας και έχει τον καλύτερο χειρισμό σε όλο το παιχνίδι) καθώς ακολουθεί το powerball (δύσκολο) και "τελικός αντίπαλος" ο "εξολοθρευτής" (the eliminator-κυριολεκτικά ακατόρθωτο καθώς έχει αισχρό χειρισμό, ένα συνδυασμό συνεχών κινήσεων του joystick δεξιά-αριστερά αλλά και πάνω-κάτω με μια συχνότητα που μόνο ένα pac-man μπορεί να αντέξει). Αν μετά από όλα αυτά έχετε όρεξη να το ξαναπαίξετε τότε ... χαρά στο κουράγιο σας !!!

## ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

**Αν τελικά αποφασίσετε να παίξετε το American Gladiators, ξεθάψτε τον 8086 από τη ντουλάπα και εγκαταστήστε το εκεί, δεν αξίζει τον κόπο (και χώρο) σε μεγαλύτερο μηχάνημα.**

## ΓΕΝΙΚΑ

**Βασισμένο σε μια πρωτότυπη πλην όμως ψιλο-γελοία τηλεοπτική εκπομπή, αποτελεί μια καλούτσικη ιδέα με μέτρια προσπάθεια και εκτέλεση. Καθόλου φιλικό προς το χρήστη δεν συνιστάται σε "σοβαρούς" game-players και χρήστες "μιας κάποιας" ηλικίας.**

**ΑΝΤΟΧΗ**

**60%**

## ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα πρόγραμμα το οποίο έπρεπε να είχε βγει πριν από τουλάχιστον πέντε χρόνια αν ευελπιστούσε να εντυπωσιάσει.

| ΓΡΑΦΙΚΑ | 74 |
|---|---|
| ΗΧΟΣ | 60 |
| GAMEPLAY | 73 |
| ΓΕΝΙΚΑ | 71 |

# SUPER STREET FIGHTER 2

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Επιτέλους οι μάσκες έπεσαν και το κυνηγητό για τον μεγάλο τίτλο τελείωσε. Το καινούριο Street Fighter είναι εδώ και δεν ονομάζεται Street Fighter 3. Και υπάρχουν όλοι οι πρώτοι ήρωες παρόλο που κατά καιρούς είχαν ακουστεί και γραφτεί ότι θα είχε μείνει ο Ryu μόνον. Οχι, υπάρχουν και οι 12 του champion edition με όλες τους τις κινήσεις και μερικοί με βελτιωμένες καθώς και τέσσερις νέοι ήρωες που ελπίζουν ότι θα κλέψουν την καρδιά ακι τις προτιμήσεις σας καθώς και την δόξα από τους παλιούς. Αυτοί ειναι ο Fei Long που μπορείτε επισης να τον λέτε και Μπρους Λη γιατί είναι σα να μοιάζουν καταπληκτικά, ο T Hawk ένας γιγαντόσωμος ινδιάνος με δύσκολες κινήσεις, η Cammy που με τις ικανότητές της αλλά και τα... προσόντα της θα κάνει την Chun Lee να σκάσει από το κάκό της και τέλος ένας έγχρωμος μαχητής, ο Dee Jay που είναι μάλλον kick boxer. O Ryu έχει βελτιωσει την μαγεία του και ο Ken το dragon Panch του ενώ μερικές λεπτομέριες όπως ότι οι τούμπες δεν κόβουν τόσο πολύ ενέργεια πλέον, τα ψηλά ελικοπτεράκια δεν φτάνουν πολύ μακριά και άλλες, δίνουν ξεχωριστό ενδιαφέρον και μάλιστα σε κάνουν να λές "φτου κι απ'την αρχή"! Το μόνο "αρνητικό", είναι ότι η ταχύτητά του είναι λίγο πεσμένη σε σχέση με το turbo edition. Τώρα αν θα υπάρξει στην Ελλάδα μαγαζί που να κάνει την μαγκιά και δημιουργήσει την Turnament Battle Mode (όπου μπορούν να παίξουν με τέσσερα μηχανήματα οκτώ άτομα ταυτόχρονα) αμφιβάλω.

**ΑΝΤΟΧΗ**

**98%**

# Top

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ TOP TEN ΤΟΥ USER ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

## CPC

1 LEMMINGS......................194
2 PRINCE OF PERSIA........156
3 GOLDEN AXE..................101
4 BAT
5 FINAL FIGHT
6 PIRATES
7 ROBOCOP
8 KILLERBALL
9 ZAP'T'BALLS
10 KICK OFF 2

Οι ψήφοι συνεχίζουν να έρχονται κατά κόρο για το αγαπημένο 8-bit μηχάνημα. Φαίνεται μάλιστα οτι η εμφάνιση του Pirates Gold στο PC επιρρέασε και τους νοσταλγούς των 8-bit που ανέβασαν το δικό τους, πολύ καλό Pirates στις πρώτες θέσεις.

## ST

1 GODS.............................106
2 LOOM...............................82
3 LURE OF THE TEMPTRESS ..................62
4 GOLDEN AXE
5 FINAL FIGHT
6 REALMS
7 PRINCE OF PERSIA
8 DUNGEON MASTER
9 LEMMINGS
10 MEGALOMANIA

Οι μάγκες δεν υπάρχουν πια, τους πάτησε το τραίνο... Προφανώς οι φίλοι με τον Atari δεν ενδιαφέρονται πλέον να αγοράζουν παιχνίδια. Συγκεκριμμένα πήραμε μονο 2 (ναι ΔΥΟ) ψήφους για το μηχάνημα και αφορούσαν τα παιχνίδια των τελευταίων θέσεων.

## AMIGA

1 STREET FIGHTER 2........298
2 INDIANA JONES 4...........291
3 SHADOW OF THE BEAST 3 ...........256
4 KICK OFF 2
5 WING COMMANDER
6 AGONY
7 LOTUS 3
8 FORMULA ONE GP
9 SENSIBLE SOCCER
10 DESERT STRIKE

Το Shadow of the Beast 3 έμεινε χωρίς κανέναν νέο ψήφο στην τρίτη θέση ενώ τους περισσότερους μονοπώλησε το Street Fighter 2. Το Indiana jones δείχνει να παλιώνει για τους φίλους των arcade. Ο χαμός γίνεται στις κάτω κάτω θέσεις όπου μέσα στο Top 20 μπαίνουν πολλά νέα, ζουμερά, δυναμικά παιχνίδια.

ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ, ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΡΕΙΣ ΤΥΧΕΡΟΙ ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ Ή ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΟΥΣ!

# TOP TEN

## PC

1 INDIANA JONES 4...........589
2 KING'S QUEST 6..............498
3 PRINCE OF PERSIA........296
4 QUEST FOR GLORY 3
5 DARKSEED
6 WING COMMANDER
7 FALCON 3.0
8 CIVILIZATION
9 SIM CITY
10 MONKEY ISLAND II

Σίγουρα το πλέον δυνατό TOP αυτή τη στιγμή. Κανένα RPG όμως στο TOP 10 μας. Μήπως οι Έλληνες δεν παίζουν αρκετά παιχνίδια σκέψης; Μήπως δεν έχουμε αρκετά δυνατά μηχανήματα; Μήπως η απάντηση θα δοθεί με δικά σας γράμματα στο επόμενο τεύχος από αυτην εδώ την στήλη;

## SUPER NES

1 (1) STREET FIGHTER 2...247
2 (2)SUPER MARIO .............87 WORLD
3 (2) SUPER TENNIS............53
3 (4) SUPER R-Type.............53
5 LEGEND OF ZELDA 3
6 SUPER CASTLEVANIA
7 WORLD LEAGUE BASKETBALL
8 SUPER MARIO KART
9 F-ZERO
10 STARWING

Πανικος κόντεψε να μας πιάσει απο τις ριζικές αλλαγές που σημειώθηκαν σε αυτο το TOP τον Δεκέμβρη. Η τρίτες θέσεις δεν πήραν ούτε έναν ψήφο παραπάνω ενώ απειλητικά πλησιάζει την κορυφή η Zelda. Στην πρωτη θέση ακόμα χωρίς να έχει τίποτα να φοβηθεί (αν και δεν πηρε τους ψήφους που αναμένονταν) είναι το SF2. Το Probotector δεν μπήκε ακόμα στο TOP 10 αν και εμφανίστηκε με μερικους ψήφους στο TOP 20 μας.

## MEGA DRIVE

1 SONIC 2 ...........................229
2 ECCO THE DOLPHIN ........87
3 SHADOW DANCER ...........85
4 STREETS OF RAGE
5 OLYMPIC GOLD
6 TAZMANIA
7 CASTLE OF ILLUSION
8 ROBOCOD
9 PIT-FIGHTER
10 STREETS OF RAGE 2

Τολμώ να πω ότι μετά από το TOP των συμβατών, το Mega Drive δείχνει την περισσότερη δυναμικότητα με ποιοτικά παιχνίδια και κυρίως με πολλές ανακατατάξεις. Ο sonic πάντως έχει πάρει μονο 5 ψήφους μέσα σε ολόκληρο μήνα και αυτο είναι φυσικά ανησυχητικό! Το υπέροχο Ecco the Dolphin όμως ανεβαίνει ακάθεκτο. Πιστεύετε οτι μπορεί να απειλήσει την πρώτη θέση (εγώ λέω πως όχι!)

## ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ..............................
ΕΠΙΘΕΤΟ ............................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.........................
ΤΗΛ ............ΗΛΙΚΙΑ.......
ΕΧΩ ΤΟΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....................
ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:
1 ........................................
2 ........................................
3 ........................................
4 ........................................
5 ........................................

## ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΒΛΑΧΟΣ
2) ΣΑΒΒΑΣ ΚΑΛΛΙΑΝΙΔΗΣ
3) ΛΑΜΠΡΟΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΡΑΣ

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα γραφεία μας (εργάσιμες 11-2) για τον τρόπο με τον οποίο θα πάρετε το παιχνίδι δώρο.

# Spell Shop

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

ΑΓΑΠΗΤΟΊ ΦΊΛΟΙ, ΕΊΜΑΙ ΚΑΙ ΠΆΛΙ ΚΟΝΤΆ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΥΤΌ ΤΟ ΜΉΝΑ, ΜΈΣΑ ΑΠΌ ΤΗΝ ΣΤΉΛΗ ΠΟΥ ΜΕ ΤΑ ΓΡΆΜΜΑΤΑ ΣΑΣ ΈΧΕ-ΤΕ ΔΕΊΞΕΙ ΌΤΙ ΕΚΤΙΜΕΊΤΕ ΠΕΡΙΣΣΌΤΕΡΟ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΌ USER. ΦΑΊΝΕΤΑΙ ΌΜΩΣ ΠΩΣ Ο ΧΡΌΝΟΣ ΠΟΥ ΔΏΣΑΜΕ ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΌ ΔΕΝ ΉΤΑΝ ΑΡΚΕΤΌΣ. ΑΣ ΜΗΝ ΞΕΧΝΆΜΕ ΌΤΙ ΤΟ QUEST FOR GLORY III:WAGES OF WAR ΔΕΝ ΕΊΝΑΙ ΟΎΤΕ ΠΟΛΎ ΕΎΚΟΛΟ, ΟΎΤΕ ΚΑΙ ΜΙΚΡΌ ΑΠΌ ΆΠΟΨΗ ΛΎΣΗΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΛΆΒΕΤΕ ΝΑ ΣΤΕΊΛΕΤΕ ΤΑ ΓΡΆΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΥΠΟΛΟΓΊΖΑΜΕ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΊΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΎ (Ή ΤΟΥΛΆΧΙΣΤΟΝ ΈΤΣΙ ΘΈΛΩ ΝΑ ΠΙΣΤΕΎΩ). ΑΠΟΦΑΣΊΣΑΜΕ ΛΟΙΠΌΝ, ΝΑ ΑΦΉΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΌ ΚΑΙ ΓΙΑ ΑΥΤΌΝ ΤΟΝ ΜΉΝΑ, ΑΝΑΚΟΙΝΏΝΟΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΈΣ ΣΤΟ ΤΕΎΧΟΣ ΙΑΝΟΥΑΡΊΟΥ. ΟΙ ΝΙΚΗΤΈΣ ΘΑ ΛΆ-ΒΟΥΝ ΈΝΑ ΠΡΩΤΟΧΡΟΝΙΆΤΙΚΟ ΔΏΡΟ, ΜΈΡΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΕΊΝΑΙ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΆΕΙ ΚΑΛΆ Ο ΧΡΌΝΟΣ ΠΟΥ ΈΡΧΕΤΑΙ. ΈΤΣΙ, ΕΠΕΙΔΉ Ε-ΚΤΙΜΟΎΜΕ ΤΗΝ ΔΟΥΛΕΙΆ ΠΟΥ ΘΑ ΚΆΝΟΥΝ! ΈΤΣΙ ΛΟΙΠΌΝ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΚΑΛΟΠΙΆΣΩ, ΟΡΊΣΤΕ ΓΙΑ ΑΥΤΌ ΤΟ ΜΉΝΑ Η ΛΎΣΗ ΤΟΥ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟΎ....

***ΚΑΛΟΠΙΑΣΜΑ ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ***
**DAY OF THE TENTACLE**
(THE COMPLETE SOLUTION)

Αφού παρακολυθήσετε την εκπληκτική και γεμάτη χιούμορ εισαγωγή ελέγχετε τον Bernard. Κάντε PICK UP HELP WANTED SIGN από το παράθυρο, PICK UP FLIER από τον πάγκο με τα διαφημιστικά φυλάδια και PICK UP DIME από το τηλέφωνο. Δίπλα στο τηλέφωνο υπάρχει ένα ρολόι. OPEN GRANDFATHER CLOCK και έπειτα WALK TO DARK PASSAGE. Παρακολουθείστε το interactive και αφού πάρετε πάλι τον έλεγχο, στο δωάτιο που βρίσκεστε βρείτε το Bulletin board. Κάντε PICK UP PAPER. Είναι τα σχέδια που ψάχνετε και αφού παρακολυθείσετε και το δεύτερο συνεχόμενο ουσιαστικά interactive βλέπετε πως ελέγχετε τον Hoagie. Αλλάξτε σε Bernard. Αρχίζετε πλέον την εξερεύνηση του σπιτιού. Μιλήστε στον Dr. Fred για να πάρετε ορισμένες πληροφορίες. Επειτα κάντε WALK TO STAIRS. Ανοίξτε την πόρτα του γραφείου πίσω από τον πάγκο και μπείτε μέσα. Αφού δείτε όλα τα αντικείμενα κάντε PICK UP SWISS BANKBOOK στο γραφείο. Επειτα OPEN DESK DRAWER, PICK UP BOOBOO-B-GONE. Δώστε OPEN PORTRAIT. Βλέπετε το χρηματοκιβώτιο,

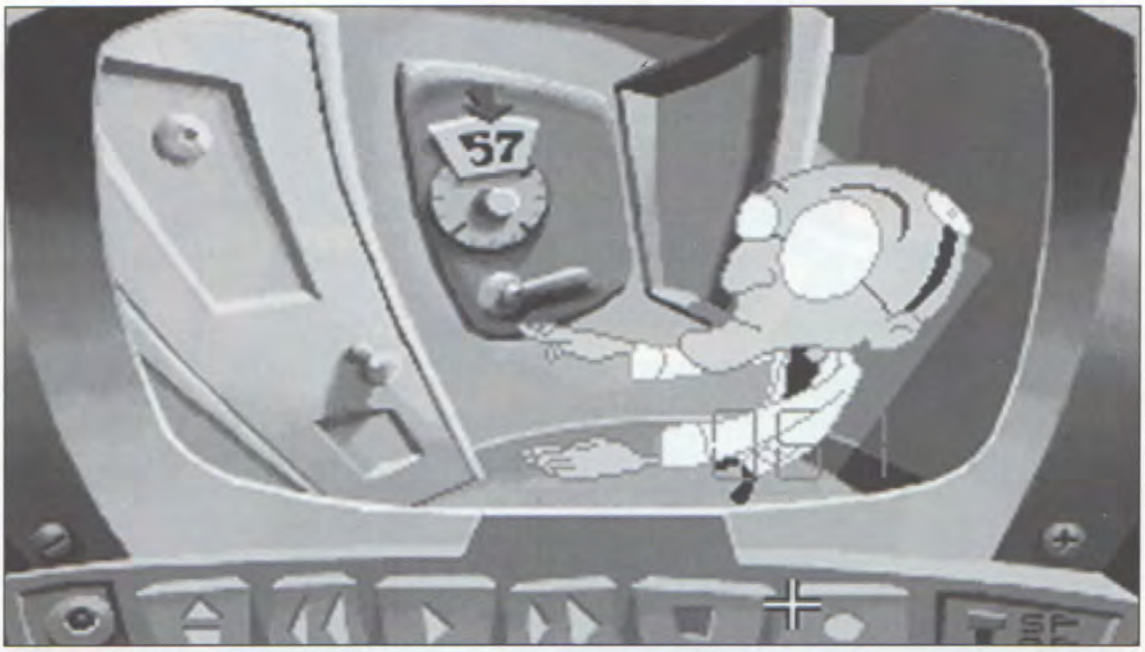
το
ο-

ποίο δεν μπορείτε να ανοίξετε ακόμα γιατί χρειάζεστε τον συνδιασμό. Πηγαίνετε στον πάνω όροφο. Μπείτε στην πρώτη πόρτα. Κάντε USE DIME WITH FICKLE FINGERS COIN SLOT. Κάντε PICK UP SWEATER. Δεν μπορείτε να το πάρετε γιατί ο ευτραφής υπναράς της υπόθεσης δεν το έχει απελευθερώσει ολοκληρωτικά. Τώρα USE TV, USE PHONE αφού ακούσετε την ανακοίνωση. Ο λογαριασμός του Dr. Fred στην Ελβετία όμως έχει φτάσει στο 0 και έτσι δεν μπορείτε να πάρετε το διαμάντι. Κάντε CLOSE DOOR, PICK UP KEYS από την κλειδαρότρυπα.

Βγείτε και ανοίξτε την δεύτερη πόρτα. TALK TO DWAYNE (πείτε του ότι θέλετε για να πάρετε πληροφορίες για την κατάσταση του. Δίπλα στην πόρτα του δωματίου PICK UP DISAPPEARING INK. Επειτα πηγαίνετε στην τρίτη πόρτα. OPEN DOOR και μπείτε μέσα. Βρίσκετε το Green Tentacle που σας δείνει πληροφορίες για το τι έχει συμβεί με το Blue Tentacle. Τώρα PICK UP VIDEOTAPE πάνω από το Stereo, PUSH ON/OFF BUTTON, PUSH SPEAKER και ξανά PUSH ON/OFF BUTTON. Πηγαίνετε τώρα στον δεύτερο όροφο. Μπείτε στην πόρτα με το "ματάκι". Μιλήστε με την Nurse Edna για να καταλάβετε τι έχει πάθει ο Dr. Fred και για να γελάσετε λίγο PUSH NURSE EDNA. Αφού φάτε τα μούτρα σας, κάντε LOOK σε όλα τα μηχανήματα. Πηγαίνετε στο απέναντι δωμάτιο. Μιλήστε με τον Weird Edison και στην συνέχεια USE DISAPPEARING INK WITH STAMP ALBUM. Αφού βρεθείτε έξω από το δωμάτιο PICK UP STAMP, PICK UP STAMP ALBUM, μπείτε μέσα και δώστε το Stamp album πίσω. Στην συνέχεια PICK UP HAMSTER από το κλουβί. Κατεβείτε στο ισόγειο και από το πάτωμα PICK UP FAKE BARF. Μπείτε στο δωμάτιο με τις διπλές πόρτες και αφού μιλήσετε με τον Cigar Salesman OPEN GRATING δίπλα από το τζάκι. Πηγαίνετε τώρα κοντά στα δόντια και PICK UP CHATTERING TEETH.

Εξακολουθείστε την ίδια τακτική μέχρι αυτά να παγιδευτούν στο Grating και PICK UP TRAPPED TEETH. Τώρα WALK TO SWINGING DOOR. Από το τραπέζι κάντε PICK UP FORK, ενώ από την καφετιέρα PICK UP COFFEE, PICK DECAF COFFEE. Πηγαίνετε στο επόμενο δωμάτιο με τα πλυντήρια και OPEN CABITE, PICK UP FANNEL. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με το τζάκι και WALK TO FIREPLACE. Από το Flagpole στην σκεπή PICK UP CRANK. Επιστρέψτε κάτω από την καμινάδα του τζακιού, πηγαίνετε στο υπόγειο από το ρολόι και USE DECAF COFEE WITH DR. FRED. Αφού πιεί τον καφέ ο καθηγητής θα αρχίσει να υπνοβατεί και θα προσπαθήσει να ανοίξει το χρηματοκιβώτιο με τον συνδιασμό. Ακολουθείστε τον αν θέλετε, αν και πάλι δεν μπορείτε να το ανοίξετε εσείς. Αλλάξτε λοιπόν σε Hoagie. WALK TO PATH. Βρίσκεστε στο ίδιο πανδοχείο 200 χρόνια πριν τον Bernard. Εξω από το σπίτι κάντε OPEN MAILBOX, PICK UP LETTER. Στην συνέχεια μπείτε στο πανδοχείο και μέσα στο ρολόι για να κατεβείτε στο εργαστήριο του Red Edison. Δώστε του τα σχέδια της μπαταρίας για να σας πει τι χρειάζεται για την φτιάξει. Στην συνέχεια PICK UP LEFT HANDED HAMMER και ανεβείτε στον δεύτερο όροφο, εκεί που βρίσκονται οι δίδυμοι γιοι του καθηγητή. Αφού συνομιλήσετε μαζί τους και ο Ned Edison αφήσει το σφυρί στο βαρέλι, κάντε USE LEFT HANDED HAMMER WITH RIGHT HANDED HAMMER.

Παρακολουθείστε το επακόλουθο της ενέργειας σας αυτής στο χρονικό σημείο που βρίσκεται ο Bernard. Αλλάξτε λοιπόν σε Bernard. Ανεβείτε στο δωμάτιο της Nurse Edna. Μπείτε μέσα και PUSH NURSE EDNA. Επιτέ-




λους εξαφανίζεται και μπορείτε να δουλέψετε άνετα.

Δώστε τώρα USE VIDEOTAPE WITH VCR και LOOK MONITOR. Στην καινούρια οθόνη πατήστε τον διακόπτη στα δεξιά να πάει στο EP και πατήστε το Record. Αφού γράψει την σκηνή, γυρίστε την ταινία με το Rewind και αφού αλλάξετε πάλι τον διακόπτη σε LP αυτή τη φορά, παρακολουθείστε τον συνδιασμό του χρηματοκιβωτίου και την σύλληψη στην συνέχεια του Dr. Fred. Εσείς έπειτα κατεβείτε στο γραφείο και OPEN SAFE, PICK UP CONTRACT. Βγείτε έξω από το πανδοχείο και WALK TO PARKING LOT. Στον επίδοξο ληστή GIVE KEYS για να πάρετε τον λοστό. Επιστρέψτε στο πανδοχείο και USE CROWBAR WITH GUM WITH A DIME STUCK IN IT που βρίσκεται στο πατωμα. Επειτα USE GUM WITH A DIME STUCK IN IT για να πάρετε το νόμισμα. Αναβείτε στο πάνω πάτωμα και ξαναμπείτε στην πρώτη πόρτα. USE DIME WITH FICKLE FINGERS SLOT και "η ωραία κοιμωμένη" πέφτει από το κρεβάτι. Τώρα PICK UP SWEATER. Βγείτε στον διάδρομο και στην μηχανή USE CROWBAR WITH CANDY MACHINE για να πάρετε τα νομίσματα. Υστερα από αρκετές ώρες μετρήματος πηγαίνετε στο δωμάτιο με τον κλόουν, στο ισόγειο. Συνεχίστε στο δωμάτιο με τα πλυντήρια και εκεί USE SWEATER WITH DRYER, USE QUARTERS WITH COIN SLOT. Υστερα πάλι από αρκετές ώρες "κατάθεσης" πηγαίνετε στο τζάκι και WALK TO FIREPLACE. Στην στέγη μπείτε στο δεξί παράθυρο. Βρίσκετε τον αιχμάλωτο Dr. Fred στο οποίο κάντε PICK UP ROPE. Βγείτε στην στέγη και USE ROPE WITH PULLEY. Πηγαίνετε στην αυλή αμέσως έξω από το πανδοχείο και USE DANGLING ROPE WITH DEAD COUSIN TED. Επιστρέψτε στην στέγη ξανά, και κάντε PULL PULLEY. Αλλάξτε σε Hoagie. Ανεβείτε στον τελευταίο όροφο και από το δωμάτιο με την γάτα PICK UP RED PAINT. Στείλτε τα Red paint, Letter πίσω στον Bernard. Αλλάξτε πάλι σε Bernard.

Πηγαίνετε ακολουθώντας πάντα την προηγούμενη πορεία στο δωμάτιο που βρίσκεται φυλακισμένος ο Dr. Fred. Εδώ λοιπόν, USE RED PAINT WITH TED, USE TED WITH DR. FRED, USE ROPE WITH DR. FRED και βγείτε στην στέγη. Κάντε PULL PULLEY. Υστερα από την συντριβή θα βρεθείτε στο εργαστήριο. Κάντε USE FUNNEL WITH DR. FRED, USE COFFEE WITH DR. FRED. Στην συνομιλία σας δώστε τις (4, 2).

Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο του Dwayne στον πρώτο όροφο και GIVE LETTER TO DWAYNE. Αφού φύγει PICK UP GUN. Πηγαίνετε τώρα στο Cigar Salesman και δώστε τις (2, 1). Εδώ δώστε USE FLG GUN WITH CIGAR LIGHTER. Στείλτε τώρα το Signed contract και το Stamp στο Hoagie. Αλλάξτε σε Hoagie. Αφού κολλήσετε το γραμματόσημο στο Contract, πηγαίνετε έξω στο γραμματοκιβώτιο. Εδώ USE SIGNED CONTRACT WITH MAILBOX και αλλάξτε σε Bernard.

Πηγαίνετε στο γραφείο του καθηγητή και USE PHONE. Αφού πάρετε το διαμάντι, στείλτε όλα τα αντικείμενα που μπορούν να σταλθούν στον Hoagie και αλλάξτε με αυτόν. Σαν Hoagie θα ανακαλύψετε ότι το πανδοχείο είναι κατά πολύ όμοιο με αυτό στο οποίο βρίσκεται στο παρόν ο Bernard. Πηγαίνετε αρχικά στην αίθουσα με το τζάκι. WALK TO SWINGING DOOR και από τα ράφια PICK UP OIL, PICK UP SPAGHETTI. Στο δίπλα δωμάτιο PICK UP BUCKET και μετά OPEN CABINET, PICK UP BRUSH. Επιστρέψτε στο δωμάτιο με την αντλία και USE BUCKET WITH WATER PUMP. Πηγαίνετε στο δωμάτιο όπου βρίσκονται τρία από τα μεγαλύτερα πρόσωπα της Αμερικανικής Ιστορίας. Με την σειρά λοιπόν, TALK TO JOHN HANCOCK, TALK TO TOMAS JEFFERSON, TALK TO GEORGE WASHINGTON. Τώρα USE EXPLODING CIGAR WITH GEORGE WASHINGTON και για να "επανορθώσεις" GIVE CHATTERING TEETH TO

GEORGE WASHINGTON. PICK UP BLANKET και πήγαινε στον τελευταίο όροφο, στο δωμάτιο που βρίσκεται η γάτα. Βγείτε από το παράθυρο στην στέγη και USE BLANKET WITH CHIMNEY. Μπείτε πάλι μέσα και USE NED'S BED, USE SQUEAKY MATRESS WITH JED'S BED, USE JED'S BED και πολύ γρήγορα τώρα PICK UP SQUEAKY MOUSE TOY. Στον πιο κάτω όροφο, κάντε USE TEXTBOOK WITH HORSE, PICK UP DENTURES από το ποτήρι όταν αυτό κοιμηθεί. Κατεβείτε στον πρώτο όροφο και στο πρώτο δωμάτιο που θα συναντήσετε μόλις κατεβείτε τις σκάλες μπείτε μέσα. Εκεί PICK UP WINE BOTTLE και συνεχίστε μπαίνοντας δύο πόρτες μετά, στο δωμάτιο του Washington. USE CORD, TALK TO MAID. Βγείτε έξω και προσπαθήστε να κάνετε PICK UP SOAP από το καρότσι. Δυστυχώς δεν προλαβαίνεται. Απλά, ξαναμπείτε και δώστε PUSH BED, PULL CORD. Τώρα που είναι απασχολημένη η καμαριέρα, βγείτε έξω και PICK UP SOAP από το καρότσι. Αυτή τη φορά προλαβαίνετε γι' αυτό στην συνέχεια κατεβείτε στο εργαστήριο και GIVE OIL TO RED EDISON, USE HELP- WANTED SIGN WITH RED EDISON, PICK UP LAB COAT. Ανεβείτε στην αίθουσα με το τζάκι και PICK UP GOLD PLATED QUILL PEN. Τώρα επιστρέφουν οι "ηγέτες" της Αμερικής. Μπείτε πάλι στο δωμάτιο και USE FLIER WITH SUGGESTION BOX, GIVE WINE BOTTLE TO TOMAS JEFFERSON. Βγείτε τώρα έξω από το πανδοχείο και προχωρήστε μέχρι την άμαξα. Στο σημείο αυτό, USE BUCKET FULL OF WATER WITH SOAP, USE BRUSH WITH BUCKET FULL OF SOAPY WATER, WALK TO FIELD, WALK TO OUTHOUSES, USE RED PAINT WITH KUMQUAT TREE. Επιστρέψτε μέσα στο πανδοχείο, στην αίθουσα με το τζάκι και TALK TO GEORGE WASHINGTON δίνοντας τις (1, 2). Πηγαίνετε τώρα μετά από το μικρό interactive στον πρώτο όροφο, στο δωμάτιο που βλέπετε κάποια σχέδια στον τοίχο. Εδώ GIVE LAB COAT TO BEN FRANKLIN για να κατεβείτε μαζί του στον αγρό. Οταν αυτός σας δώσει το ανάλογο σήμα για να πετάξετε τον αετό δώστε PUSH KITE. Απαντήστε στην ερώτηση του με την (2). Κατεβείτε στο εργαστήριο και GIVE GOLD PLATED QUILL PEN TO RED EDISON. Αλλάξτε σε Laverne.

TALK TO TENTACLE δίνοντας την (3). Οταν φύγει ο "γιατρός" PICK UP TENTACLE chart, βγείτε έξω και μπείτε στην επόμενη μεγάλη πόρτα. Εδώ WALK TO KENNEL, TALK TO GUARD δίνοντας του την (2), πηγαίνετε δεξιά και WALK TO PATH. Εκεί βρίσκετε την συσκευή γι' αυτό GIVE TENTACLE CHART TO HOAGIE, GIVE SCALPEL TO BARNARD. Αλλάξτε σε Hoagie.

Πηγαίνετε στον πρώτο όροφο, στην κοπέλα που ράβει την Αμερικανική σημαία και USE TENTACLE CHART WITH PANELS. Δώστε τώρα στην Laverne το Crank. Αλλάξτε σε Laverne. WALK TO FORMER HOTEL, TALK TO TENTACLE GUARD δίνοντας του την (2) και πάρτε το αντικείμενο από την συσκευή. Αφού επιστρέψετε πάλι στην φυλακή, ζητήσε για άλλη μια φορά από τον φρουρό να πάτε στον γιατρό. Πηγαίνετε στο τζάκι και WALK TO FIREPLACE. Οταν φτάσετε στην στέγη, USE CRANK WITH CRANKBOX, PUSH CRANK, PICK UP FLAG, USE FLAG για να μπορείτε να μετακινείστε ελεύθερα και WALK TO CHIMNEY. Πηγαίνετε στην αίθουσα με το ρολόι και ανεβείτε τις σκάλες. Αλλάξτε σε Hoagie.

Με αυτόν GIVE CAN OPENER TO LAVERNE και αλλάξτε για άλλη μια φορά σε Laverne. Μπείτε στο πρώτο δωμάτιο και USE CAN OPENER WITH TIME CAPSULE. Μέσα στο κουτί PICK UP VINEGAR, GIVE VINEGAR TO HOAGIE. Αλλάξτε σε Hoagie.

Κατεβείτε στο εργαστήριο του Red Edison και GIVE VINEGAR TO RED EDISON. Αφού σας κατασκευάσει την μπαταρία PICK UP BATTERY και πηγαίνετε στο χωράφι για να βρείτε τον Ben Franklin να εξακολουθεί να παιδεύετε με τον χαρτατό. Στην ερώτηση του απαντήστε με την (1) και στην συνέχεια USE BATTERY WITH KITE. Οτν σας δώσει το ανάλογο σήμα PUSH KITE και αφού έχει

φορτιστεί η μπαταρία PICK UP FULLY CHARGED BATTERY. Πηγαίνετε στην συσκευή και USE FULLY CHARGED BATTERY WITH PLUG. Καταφέρνετε να επιστρέψετε τον Hoagie στο παρόν. Τώρα πλέον στείλτε όλα τα αντικείμενα που μπορείτε στην Laverne και αλλάξτε σε αυτήν.

Βγείτε από το δωμάτιο και μπείτε στο αμέσως επόμενο. Εδώ PICK UP ROLLER SKATES, USE ROLLER SKATES WITH MUMMY, PUSH MUMMY. Τώρα PICK UP EXTENSION CORD από την πρίζα και πηγαίνετε στο επόμενο δωμάτιο. Βρίσκετε το Tentacle στο οποίο πρέπει να δώσετε τις (2, 1, 1, 1, 1, 1, 1). Κατεβείτε κάτω, μπείτε στην μεγάλη πόρτα, προχωρήστε δεξιά και μιλήστε στον tentacle που θα βρείτε εκεί. Μπείτε στην πρώτη πόρτα δίπλα από τον πίνακα με το tentacle και αμέσως μετά στο δωμάτιο με το dryer. OPEN DRYER, PICK UP SWEATER. Μπείτε τώρα στο Kennel και μιλήστε στον φρουρό για να πάρετε ακόμα μια σειρά από πληροφορίες. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στο δωμάτιο με το ρολόι, και εδώ USE NAME TAG WITH MUMMY. Ανεβείτε στον δεύτερο όροφο και βρείτε το σημείο που γίνεται το show. Τώρα πλέον USE FAKE BARF WITH HAROLD, USE WET SOGGY NOODLES WITH MUMMY, USE FORK WITH MUMMY'S HEAD, USE DENTURES WITH MUMMY. Εχετε κάνει την μούμια σωστή κούκλα. Αλλάξτε όμως προς το παρόν σε Bernard.

Πηγαίνετε στο δωμάτιο που βρίσκεται ο Cigar Salesman και δώστε USE SCALPEL WITH OTTO THE CLOWN, PICK UP BOX O' LAUGHS, GIVE BOX O' LAUGHS TO LAVERNE και αλλάξτε πάλι σε Laverne. Κάντε USE BOX O'

LAUGHS WITH MUMMY και δεξιά στην επόμενη οθόνη TALK TO JUDGES δίνοντας την (1). Επαναλάβετε την διαδικασία αυτή με τους κριτές 3 φορές. Κατεβείτε τώρα στο Kennel και GIVE DINNER CERTIFICATE TO TENTACLE GUARD. Πηγαίνετε τώρα έξω από το σπίτι, στην αυλή και USE BOOBOO-B-GONE WITH FENCE, USE SQUEAKY MOUSE TOY WITH CAT. Πηγαίνετε αυτή τη φορά στην χρονομηχανή σας και USE EXTENSION CORD WITH PLUG, USE EXTENSION CORD WITH WINDOW. Αλλάξτε σε Bernard.

Πηγαίνετε στον πάνω όροφο στο σημείο που βρίσκεται ο καταψύκτης. Εδώ USE HAMSTER WITH ICE MACHINE, CLOSE ICE MACHINE. Αλλάξτε ξανά σε Laverne.

Πηγαίνετε στο Kennel και κάντε USE CAT. Εδώ θα παρακολουθείσετε μια από τις πιο διασκεδαστικές σκηνές που έχετε δει σε adventure. Πηγαίνετε πλέον στον καταψύκτη και OPEN ICE MACHINE, LOOK ICE MACHINE, PICK UP FROZEN HAMSTER και πηγαίνετε αυτή τη φορά στο δωμάτιο με τον φούρνο μικροκυμάτων. Τώρα USE FROZEN HAMSTER WITH MICROWAVE, USE SWEATER WITH COLD WET HAMSTER και επιστρέψτε στο δωμάτιο με το ρολόι. Ανοίξτε το ρολόι και πηγαίνετε στο υπόγειο, όπου βρίσκεται το εργαστήριο του καθηγητή. Τώρα USE EXTENSION CORD WITH OUTLET, USE TOASTY WARM HAMSTER WITH HAMSTER GENERATOR, USE BUILT-IN SHOP VAC WITH MOUSEHOLE, OPEN HUTCH, PICK UP DUSTBALL, USE DUSTY WARM HAMSTER WITH HAMSTER GENERATOR. Το τέλος του παιχνιδιού πλησιάζει και είναι συναρπαστικό. Βγείτε όλοι μαζί (χε! χε!) από εκεί που βρίσκεστε κρυμμένοι και ανοίξτε την επόμενη πόρτα. Οταν το tentacle σας συρρικνώσει (την λατρεύω αυτή τη λέξη) μπείτε μέσα από την πόρτα που ανοίξατε και περάστε μέσα από το mouse hole. Στο δωμάτιο που θα μπείτε επανέρχεστε στο φυσιολογικό σας μέγεθος γι'αυτό αμέσως PICK UP BOWLING BALL. Κατεβείτε στο εργαστήριο και κάντε Stricke!!! δίνοντας USE BOWLING BALL WITH PURPLE TENTACLES. Τώρα TALK TO PURPLE TENTACLE δίνοντας τις (1, 3, 2, 2, 2, 1, 3, 1). Στην συνέχεια δεν έχετε να κάνετε τίποτε άλλο, από το να πιείτε μια γουλιά από τον ζεστό καφέ σας και να παρακολουθείσετε το εξαιρετικό τέλος! (Εχετε δει το έργο "Η Μύγα"; (χε χε!).

### *ΚΑΛΟΠΙΑΣΜΑ ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ*
### Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ "RETURN OF THE PHANTOM"

Είπαμε να σας καλοπιάσουμε. Γιατί λοιπόν να μην σας δώσουμε και αυτή τη λύση; Αλλωστε είπαμε... Αφού παρακολουθείσετε την εισαγωγή και μιλήσετε με τον Monsieur Brie και μάθετε τα σχετικά με την πτώση του πολυελαίου, το φάντασμα της όπερας θα μάθετε και για τον άνθρωπο από τον οποίο θα μάθετε πληροφορίες σχετικά με τα γεγονότα αυτά. Οταν τελειώσετε την συνομιλία WALK TO ORCHESTRA PIT στα δεξιά σας και από την επόμενη οθόνη WALK THROUGH TO ORCHESTRA DOOR και ανεβείτε τις σκάλες στα αριστερά σας. Βλέπετε το φάντασμα της όπερας να περιφέρεται κατά μήκος της σκηνής. Κατεβείτε κάτω και PUSH LEVER δίπλα από την πόρτα, για να ανοίξετε την καταπακτή. Τώρα PUSH PROMPTERS STAND και ανεβείτε πάνω. Βρίσκεστε στην σκηνή της όπερας. Προχωρήστε μια οθόνη αριστερά και TALK TO GENTLEMAN. Ρωτήστε τον τα πάντα χωρίς να σας νοιάζει για την σειρά των ερωτήσεων. Μαθαίνετε πως πληροφορίες για το φάντασμα της όπερας μπορείτε να μάθετε από τις μπαλαρίνες. Στην συνέχεια WALK TO BACKSTAGE και ανεβείτε τις σκάλες. Ενας σάκος πριν ανεβείτε πέφτει δίπλα σας γι'αυτό και εσείς TAKE SANDBAG και ανεβείτε μετά.

Πάνω η αίσθηση ότι σας παρακολουθούν είναι έντονη. Προχωρήστε αριστερά και TAKE FRAME από την επόμενη οθόνη. Συνεχίστε αριστερά μέχρι να δείτε ένα σημείωμα. TAKE LARGE NOTE, αφού απευθύνεται σε εσάς και αφού το διαβάσετε WALK TO BACKSTAGE και από εδώ WALK THROUGH DOOR στο βάθος. Ανεβείτε τις σκάλες και μπείτε στην πόρτα αριστερά. Μπείτε στο πρώτο καμα-

ρίνι από δεξιά και μέσα TALK TO WOMAN. Ρωτήστε την Julie για όλα και θα μάθετε μεταξύ άλλων για το βιβλίο της γιαγιάς της το οποίο περιέχει πληροφορίες για το φάντασμα. Βγείτε μετά έξω και ανεβείτε τις σκάλες. Αφού μπείτε στο δωμάτιο με τα υπόλοιπα καμαρίνια μπείτε στο δεύτερο από δεξιά και TALK TO WOMAN. Η Christine σας λέει για το σημείωμα του φαντάσματος και τα όνειρα της. Τώρα με την βοήθεια του χάρτη της όπερας WALK TO BOOKCASE. Εδώ LOOK AT BOOKCASE δεξιά από την πόρτα μέχρι να βρείτε το βιβλιο που θέλετε. TAKE BOOK και αφού διαβάσετε ένα απόσπασμα LOOK AT GLASS CASE στην σπασμένη βιτρίνα δεξιά. Ολα τα αντικείμενα λείπουν μυστηριωδώς. Μπείτε στο γραφείο του διευθυντή και TALK TO MONSIEUR BRIE. Αναφέρετε ότι έχετε κάνει μέχρι εκείνη την στιγμή. Εκείνος σας δείνει ένα σημείωμα που έλαβε από το φάντασμα και μετά από λίγες στιγμές η κραυγή της Julie πανικοβάλει την αίθουσα. Την βρίσκετε δολοφονημένη στο δωμάτιο της. Από τα παρασκήνια τώρα CLIMB UP CIRCULAR STAIRCASE. Οταν βρεθείτε πάνω προχωρήστε αριστερά όπου το φάντασμα σας αναγκάζει να πέσετε κάτω.

Οταν βρίσκετε τις αισθήσεις σας θα μιλήσετε με την Christine που θα σας κάνει να μπερδευτείτε. Τα δύο άτομα που σας συνεφέρουν σας προσφωνούν με διαφορετικό επίθετο. Φύγετε και EXIT RIGHT STAGE στα δεξιά. TAKE YELLOW FRAME και προχωρήστε ακόμα μια οθόνη δεξιά. Τώρα TAKE HOOK από τα αριστερά και ανεβείτε τις σκάλες. Εδώ WALK ACROSS CATWALK και TAKE BLUE FRAME από την επόμενη οθόνη (αν παίζετε στο εύκολο επίπεδο δυσκολίας συνεχίστε μέχρι το τέρμα και TAKE GREEN FRAME). Κατεβείτε και WALK TO THUNDER MACHINE'S ROOM. Από εδώ πάρτε το RED FRAME και από το τραπέζι TAKE LANTERN. Τώρα CLIMB DOWN CIRCULAR STAIRCASE για να βρεθείτε στο κελάρι της όπερας. Πάρτε το σκοινί από το κουτί και επιστρέψτε στην προηγούμενη οθόνη. OPEN DOOR αριστερά και WALK TO TRAP ROOM. Εδώ TALK TO GENTLEMAN και αφού τελειώσετε την συνομιλία πηγαίνετε στο γραφείο του διευθυντή. Στον δρόμο συναντάτε κάποιο ζωγράφο τον οποίο πρέπει να καθοδηγήσετε για να βρει τα καμαρίνια και στην συνέχεια να συνεχίσετε και εσείς τον δρόμο σας.

Μιλήστε με τον διευθυντή ρωτώντας τα πάντα. Αφού μάθετε πληροφορίες για την Christine και την Madame Giry που θα σας δώσει πολύτιμη βοήθεια και δείτε και τα 2 σημειώματα του φαντάσματος, φύγετε και WALK TO ROOM WITH BOXES. Εδώ TALK TO WOMAN στο βάθος. Ρωτήστε την Madame Giry τα πάντα όπου μαθαίνεται την χρονιά που βρίσκεστε (διαφορετική βέβαια) και τα σχετικά με το Box Five που έχει κλείσει το φάντασμα, καθώς επίσης και για τον τρόπο που θα σας το ανοίξει εκίνη. Εχοντας λοιπόν τα Frames σας ξεκλειδώνει την πόρτα. Μπείτε μέσα και TAKE CRUMBLE NOTE από το βάθος. Αφού το διαβάσετε LOOK LEFT COLUMN για να ανακαλύψετε την μυστική δίοδο που χρησιμοποιεί το φάντασμα από τις κατακόμβες. Δεν μπορείτε να μπείτε όμως γιατί είναι κλειδωμένη, γι'αυτό πηγαίνετε στο καμαρίνι της Christine. Μιλήστε της για να σας πει για τον κρυφό δάσκαλο της μουσικής και για τα όνειρα της. Σας προτρέπει μάλιστα κάποια στιγμή να βγείτε γιατί τον περιμένει. Βγείτε λοιπόν έξω αλλά κρυφακούστε και όταν ο δάσκαλος αρχίσει να γίνεται επικύνδινος TAKE FIRE AXE και σπάστε την πόρτα. Δυστυχώς όμως και οι δύο έχουν εξαφανιστεί όταν μπαίνετε μέσα.

Λίγα λεπτά αργότερα στο γραφείο του διευθυντή, αφού του εκφράσετε τις ανυσηχίες σας για την Christine, αυτή μπαίνει μέσα δίνοντας σας το εισητήριο που κράτησε για εσάς. Βγείτε έξω και WALK THROUGH LEFT ARCHWAY. Μιλήστε με τον πωλητή εισητηρίων δίνοντας την (3). Βρίσκετε ένα σημείωμα της Christine και το εισητή-

ριο σας. READ PIECE OF PAPER για να δείτε την πρόσκληση της να σας συναντήσει μετά το τέλος του έργου στο καμαρίνι της. Επιστρέψτε στον χώρο με τους εξώστες και GIVE TICKET TO MADAME GIRY. Αυτή ξεκλειδώνει το θεωρείο που αναγράφεται στο εισητήριο σας. Μπείτε μέσα και TAKE SEAT. Παρακολουθείστε την εξέλιξη των γεγονότων και την απαγωγή της Christine.

Αφού μιλήσετε με τον νυν διευθυντή της όπερας φύγετε και WALK TO TRAP ROOM. Ανακαλύπτετε το πτώμα του Jacques. TAKE KEY δίπλα του και επιστρέψτε στην αίθουσα με το Box Five. Μπείτε σε αυτό και USE KEY TO UNLOCK PANEL, WALK BEHIND PANEL. Βρίσκεστε στην μυστική δίοδο που χρησιμοποιεί το φάντασμα και έτσι κάντε WALK TO LOWER LEVEL.

Πριν μπείτε στον λαβύρινθο των κατακόμβων TURN ON LANTERN και ATTACH CABLE HOOK TO ROPE. Τώρα ακολουθείστε την εξής διαδρομή: N, E, E, N, N, E, E, E, E, W, W, N, N, W, N, W, N, E, E, S, E, E, E, E, N. Καταλήγετε σε μια είσοδο με ένα σκελετό στα αριστερά. TAKE SWORD δίπλα από τον σκελετό και WALK TO SWITCH PANEL δίπλα από την πόρτα. Τα κρανία (26 συνολικά) λειτουργούν σαν διακόπτες και είναι τα γράμματα της Αγγλικής αλφαβήτου. Εσείς πρέπει να τυπώσετε την λέξη ERIK, γι'αυτό πατήστε τα 5 (E), 18 (R), 9(I), 11 (K). Πρέπει να αναφέρουμε ότι στο εύκολο επίπεδο δυσκολίας τα γράμματα εμφανίζονται στα πλήκτρα ενώ στο δύσκολο όχι. Ανοίγετε έτσι την πόρτα. Μπείτε μέσα και έχοντας το σπαθί από πριν USE SWORD TO ATTACK COBWEB στον ιστό.

Συνεχίστε τον δρόμο σας με την εξής διαδρομή: W, W, W, N, E. Μπείτε στην πρώτη από δεξιά πόρτα. Εδώ πρέπει με το puzzle που εμφανίζεται να σχηματίσετε (και στα δύο επίπεδα δυσκολίας) την μάσκα του φαντάσματος σε κάποιο χρονικό όριο, αλλιώς... Οταν τα καταφέρετε ανοίγει μια καταπακτή στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης. Τώρα USE ROPW WITH HOOK TO GRAPPLE TRAP DOOR και ανεβείτε πάνω. Οταν ακούσετε την φωνή της Christine δώστε τις (1, 1). Οταν σας εξηγήσει τον τρόπο με τον οποίο ανοίγει η είσοδος, SIT ON ORGAN BENCH. Αν παίζετε στο εύκολο επίπεδο δυσκολίας επιλέξτε στην συνέχεια την (1) ενώ αν παίζετε στο δύσκολο την (4). Οταν ανοίξει η πόρτα πριν μπείτε μέσα TAKE MUSIC SCORE και μπείτε μέσα. Εδώ θα πρέπει να ελευθερώσετε την Christine, γι'αυτό LOOK AT SKULL FACE στα αριστερά της σαρκοφάγου και USE KEY TO UNLOCK SKULL FACE.

Πηγαίνετε τώρα στα κρανία στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης και PUSH SKULL το τρίτο από δεξιά. Αφού την ελευθερώσετε και σας εξηγήσει πως την παγίδεψε το φάντασμα,.γυρίστε στην προηγούμενη οθόνη. Στο φάντασμα που εμφανίζεται δώστε την (1) και αφού σας πυρπολήσει για πρώτη φορά USE SWORD TO ATTACK PHANTOM. Οταν εξαφανιστεί μετά την μονομαχία πηγαίνετε μία οθόνη αριστερά και TAKE OAR. Συνεχίστε αριστερά και μπείτε στην βάρκα. Αρχίζετε τον δρόμο της επιστροφής με την Christine. Στην αρχή των κατακόμβων μπείτε στην πόρτα δεξιά και επιστρέψτε στο δωμάτιο που βρίσκεται το Box Five. Παρακολουθείστε τι θα συμβεί και όταν συνέλθετε μπείτε πάλι στην μυστική δίοδο και CLIMB UP STAIRCASE. Συνεχίστε δεξιά στη νέα οθόνη και CLIMN INTO HOLE στο σκοινί που κρατάει τον πολυέλαιο. Αφού σας ρίξει κάτω το φάντασμα PUSH KANE και όταν έρθει η σειρά σας να τον φέρετε σε δύσκολη θέση TAKE MASK. Αποκαλύπτετε το πρόσωπο (!!!) του φαντάσματος και πέφτετε μαζί κάτω.

Οταν συνέρχεστε τα πρώτα πρόσωπα που αντικρύζετε είναι η Christine και ο προηγούμενος διευθυντής της όπερας. Πείτε ότι θέλετε και παρακολουθείστε το αινιγματικό ομολογουμένως φινάλε!

Εδώ σας αφήνουμε για αυτόν τον μήνα. Περιμένουμε γράμματα σας... και που ξέρετε, ίσως το όνομα σας φιγουράρει ανάμεσα στους νικητές.

# Η ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

**Τα Role Playing Games πέρα από όλη την ατμόσφαιρα, πέρα από την προσπάθεια των παικτών να μπορέσουν να υποδυθούν τον ρόλο του χαρακτήρα τους, πέρα από τις συνδιαλλαγές με άλλους χαρακτήρες έχει και άλλες παραμέτρους, από τις οποίες η σημαντικότερη ίσως είναι η σωστή διεξαγωγή της μάχης. Την ονομάζουμε μία από τις σημαντικότερες διότι οι μάχες είναι αυτές που καλώς ή κακώς κρατάνε αμοίωτο το ενδιαφέρον του παίκτη και παράλληλα βοηθούν όσο καμμιά άλλη ενέργεια να αποκτήσει ο κάθε χαρακτήρας βαθμούς εμπειρίας και τα κατάλληλα αντικείμενα για να μπορέσει να συνεχίσει.**

Απαραίτητο είναι λοιπόν όλοι να ξέρουν τον τρόπο που διεξάγεται μια μάχη. Μόλις λοιπόν οι παίκτες βρεθούν αντιμέτωποι με κάποιους αντίπαλους, είτε είναι τέρατα, είτε άνθρωποι με Evil alignment μάχονται "χωρίς δεύτερη κουβέντα". Το πρώτο πράγμα που συμβαίνει είναι να ρίξουν και οι δυο πλευρές μια ζαριά που ονομάζεται Initiative. Χάρη σε αυτήν καθορίζεται η σειρά με την οποία θα γίνουν οι κινήσεις, ποια πλευρά ουσιαστικά θα ενεργήσει πρώτη. Αυτό συμβαίνει με 1d6 (στο Advanved Dungeons & Dragons με 1d10) και όποια πλευρά φέρει το μικρότερο αποτέλεσμα παίζει πρώτη. Δεν χρειάζεται πιστεύω να αναφέρουμε ποιος ρίχνει την ζαριά για τα τέρατα. Οταν γίνει και αυτό ακολουθεί άλλη μια ζαριά (ο κανόνας αυτός δεν είναι απαραίτητος) στο Morale. Αυτό είναι το ηθικό της κάθε πλευράς, ή μάλλον του κάθε χαρακτήρα. Το Morale στα τέρατα αναφέρεται μαζί με τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά τους. Θα πρέπει λοιπόν συγκεκριμένα ο κάθε χαρακτήρας να ρίξει μια ζαριά 1d20 και να φέρει αποτέλεσμα χαμηλότερο του ποσοστού του morale του, αλλιώς τρομάζει και φεύγει από την μάχη τρέχοντας.

Απαραίτητος για όλους κανόνας που πρέπει να θυμάστε είναι ο τρόπος που χωρίζεται ο γύρος. Κάθε γύρος όπως έχουμε αναφέρει χωρίζεται σε 10 μικρότερα rounds και το κάθε round σε 10 μικρότερα segments. Ανάλογα με την κίνηση που κάνει ο κάθε παίκτης παίζει σε ανάλογο segment του γύρου. Η πλευρά λοιπόν που έχει κερδίσει το Initiative κάνει τις πρώτες κινήσεις. Αυτές περιλαμβάνουν τα πάντα: κινήσεις για τους μαχητές που βρίσκονται μακριά από τους αντιπάλους τους, κινήσεις των αδύναμων χαρακτήρων για να προστατευτούν καλύτερα, προετοιμασία των μάγων για ξόρκια και τέλος οι προσπάθειες των χαρακτήρων με Missile Weapons (τόξα, σφεντόνες κλτ.) να χτυπήσουν τους αντιπάλους ουσιαστικά πριν ακόμα αρχίσει καλά-καλά το ουσιαστικό μέρος της μάχης. Το πως γίνεται αυτό θα το εξηγήσουμε στην συνέχεια στο ουσιαστικό μέρος της μάχης. Οι κινήσεις των παικτών είναι γνωστές και τις έχουμε εξηγήσει και παλαιότερα, όλες εξηγούνται από τους κανονισμούς του Movement και το ποσό των τετραγώνων που μπορεί να διανύσει ένας χαρακτήρας. Οι Spell-casters που μπορούν να εκτελέσουν κάποιο ξόρκι του οποίου ο χρόνος εκτέλεσης σε segments είναι μικρότερος από 10 (όσα είναι τα segment του πρώτου γύρου ουσιαστικά) το εκτελούν άμεσα.

Αφού γίνουν αυτά εκτελείται πλέον η Hand-to-hand μάχη όπως ονομάζεται, ή αν θέλετε πιο ελληνικά η μάχη σώμα με σώμα. Αρχικά οι χαρακτήρες επιλέγουν τους στόχους τους, αν και αυτό είναι σχετικό γιατί συνήθως διαλέγουν κάποιον από τους αντιπάλους που βρίσκονται πιο κοντά. Στην συνέχεια ο κάθε παίκτης με την σειρά του ρίχνει μια ζαριά που όλοι θα ξέρετε σαν Hit roll. Με αυτή τη ζαριά καθορίζεται το αν θα πετύχει ο παίκτης με το χτύπημα του τον στόχο που έχει επιλέξει. Για να γίνει αυτό ο κάθε παίκτης πρέπει να έχει καθορίσει το THAC0 του και να γνωρίζει το AC του αντιπάλου του. Για όσους δεν θυμούνται, πρέπει εδώ να αναφέρουμε ότι το AC είναι συντομογραφία του όρου Armor Class και δείχνει το πόσο καλά προστατευμένος είναι ο χαρακτήρας από τα χτυπήματα. Εξαρτάται άμεσα από την πανοπλία, την ασπίδα κτλ. που χρησιμοποιεί ο παίκτης, ενώ όσο χαμηλότερο είναι το

ποσό αυτό, τόσο καλύτερα είναι ο χαρακτήρας προστατευμένος. Παράλληλα, πρέπει να θυμήσουμε ότι το THAC0 είναι και αυτό συντομογραφία του όρου TO HIT ARMOR CLASS 0 και δείχνει την ζαριά που πρέπει να φέρει ένας χαρακτήρας με το 20άρι ζάρι για να χτυπήσει την AC 0. Αν δηλαδή το thac0 ενός παίκτη είναι 16, αυτό σημαίνει ότι με 16 και πάνω χτυπάει έναν αντίπαλο με AC 0, αλλοιώς αποτυγχάνει. Για να μπορέσει ο παίκτης να βρει την ζαριά που χρειάζεται για να χτυπήσει πρέπει να ακολουθήσει έναν πολύ απλό κανόνα. Αν το AC του αντιπάλου είναι θετικό, αφαιρεί αυτό το AC από το thac0 του ενώ αν είναι αρνητικό το προσθέτει. Ας αναφέρουμε ένα παράδειγμα για να γίνει αυτό κατανοητό: Ενας παίκτης έχει thac0:16 και ο αντίπαλος του AC:4. Για να μπορέσει να χτυπήσει τον αντίπαλο του ο παίκτης πρέπει να φέρει 16-4=12. Αν όμως ο αντίπαλος του έχει AC:-1 πρέπει να φέρει 16+1=17 για να τον πετύχει. Ελπίζουμε να το καταλάβατε.

Ετσι, γίνεται το Hit roll. Σε περίπτωση που ο χαρακτήρας αποτύχει στο χτύπημα του, αναγκαστικά περιμένει μέχρι τον επόμενο γύρο για να ξαναπροσπαθήσει. Αν πετύχει τον αντίπαλο του, πρέπει να ρίξει άλλη μια ζαριά που ονομάζεται Damage roll και καθορίζει το ποσοστό της ζημιάς που κάνει στον αντίπαλο. Το ποσό της ζημιάς καθορίζεται από πολλούς παράγοντες: την ζημιά που κάνει το όπλο ανάλογα με το είδος του (το long sword για παράδειγμα κάνει 1d8 πόντους ζημιάς), την έξτρα ζημιά που κάνει το όπλο αν είναι μαγικό (ένα long sword +2 κάνει ζημιά 1d8+2), την ζημιά που κάνει ο χαρακτήρας με την δύναμη του, το σημείο από το οποίο επιτίθεται ο χαρακτήρας (αν χτυπάει τον αντίπαλο πισώπλατα παίρνει bonus +2) και σε ορισμένες ειδικές περιπτώσεις κάποια bonus που παίρνουν κάποιοι χαρακτήρες με ειδικούς αντιπάλους (οι Rangers παίρνουν bonus όταν επιτίθονται σε giants). Ολα αυτά μαζί ή όποια από αυτά πληρούν τις προϋποθέσεις της μάχης προσθέτονται για να βγει το τελικό αποτέλεσμα της ζημιάς που κάνει ο χαρακτήρας στον αντίπαλο του.

Οταν τελειώσουν όλοι οι χαρακτήρες τις κινήσεις τους, είναι η σειρά των αντιπάλων για να παίξουν. Αυτοί ακολουθούν την ίδια διαδικασία μέσα από τα χέρια του Dungeon Master (τελικά ανέφερα ποιος κινεί τα τέρατα) και οι παίκτες στωικοί ή πανικόβλητοι περιμένουν τον επόμενο γύρο για να ξαναρίξουν ζαριά Initiative και να ξαναπαίξουν. Ετσι κρατείται το παιχνίδι σε αρμονία, όσο αυτό είναι δυνατό με τις φωνές και τις αντιρήσεις που αν και δεν θα έπρεπε πάντα υπάρχουν. Ο απολογισμός των πτωμάτων γίνεται μετά...

# ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

# *Συνέντευξη με τον*

# ELMAR KRIEGER

*μέρος α'*

ΤΟΥ **Χ.ΚΛΑΔΗ**

**ELMAR KRIEGER**, 19 ετών, ίσως ένας από τους νεότερους επιτυχημένους προγραμματιστές. Τώρα στην TITUS με ένα Gameboy στο χέρι και με το πρώτο του παιχνίδι να είναι ένα από τα καλύτερα για αυτό το μηχάνημα.

***- Είσαι αυτοδίδακτος προγραμματιστής;***

- Ναι και αυτό πήρε πολύ χρόνο.

***- Πως και σε τι ηλικία άρχισες να ασχολείσαι με τους υπολογιστές;***

- Ο πρώτος υπολογιστής που άγγιξα, ήταν ένας TEXAS Instruments 99/4A το 1984, όταν ήμουν ακόμα 10 ετών. Δεν υπήρχε ούτε ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή μου, και επειδή όπως ξέρεις κάθε παιδί θέλει να παίζει, το μόνο πράγμα που μπορούσα να κάνω ήταν μικρά ασήμαντα προγράμματα στην ενσωματωμένη Basic του μηχανήματος. Το 1985, ο πατέρας μου μου αγόρασε τελικά έναν Amstrad CPC 664 με μονόχρωμο monitor, με 2000 μάρκα, δηλα-δή...υπολόγισε!

***- Και γιατί CPC; Απ'ότι τουλάχιστον ξέρω, στη χώρα σου ήταν πολύ διαδεδομένος ο Commodore 64 εκείνη τουλάχιστον την εποχή.***

- Πραγματικά, αλλά ο λόγος που προτιμήθηκε ο CPC από τον Commodore 64, ήταν ότι ο CPC ήταν πιο όμορφος! Είχε το δικό του ενσωματωμένο disk drive, και πολύ λιγότερα καλλώδια.

***- Δεκτόν! Προχωρούμε.***

- Ως το 1988 λοιπόν είχα γράψει αμέτρητα listings, είχα παίξει πολλά παιχνίδια και συνέχισα να γράφω χιλιάδες μικρά και άσχημα παιχνίδια σε basic και laser basic, ένα για κάθε ταινία που έβλεπα στο βίντεο, εώς ότου ήρθα σε επαφή με τους γνωστούς πλέον χομπίστες που αποκαλούνται demo-makers. Ετσι το 1989 έγραψα τα δύο πρώτα μου demos, άλλα δύο το 1990, επίσης στην περίοδο μεταξύ 90/91, έγραψα το πρώτο μου παιχνίδι (100% κώδικας μηχανής) το οποίο παρ'όλες τις προσπάθειες μου, δεν είχε ανταπόκριση από καμία εταιρία παραγωγής software και έτσι δεν εκδώθηκε ποτέ. Το 1992 έγραψα την πρώτη έκδοση του ZAP'T'BALLS που εκδώθηκε μέσο ενός Γερμανικού περιοδικού και το καλοκαίρι του 1992 την δεύτερη, βελτιωμένη έκδοση του παιχνιδιού το οποίο εκδώθηκε από μια μικρή εταιρία. Το καλοκαίρι του 92 τελείωσε και το σχολείο για μένα, οπότε κατά την επίσκεψη μου στη Γαλλία για ένα users-meeting που έγινε εκεί, επικοινώνησα με διάφορες εταιρίες και τους πρότεινα να δουν τη δουλειά που έκανα με το ZAP'T'BALLS. Ολες όμως οι εταιρίες εκτός από την TITUS μου είπαν να στείλω το παιχνίδι, και μόνο η TITUS δέχτηκε να επισκεφτώ τα γραφεία της. Εκεί, αφού είδαν το παιχνίδι, μου πρότειναν αμέσως να αναλάβω τα παιχνίδια SUPER CAULDRON και PREHISTORIK 2 για τον CPC. Και μάλλον μείναν ευχαριστημένοι από το αποτέλεσμα, αφού μου πρότειναν να γράψω το PREHISTORIK MAN για το GAMEBOY.

***- Πόσος χρόνος ξοδεύτηκε και πόσος χρόνος χρειάστηκε για να φτάσεις στο υψηλό σου επίπεδο;***

- Βασικά, πέρασα το μεγαλύτερο μέρος της παιδικής μου ηλικίας μπροστά από έναν υπολογιστή, περίπου τρείς μς τέσσερις ώρες την ημέρα. Ευτυχώς δεν ξόδεψα αυτό το χρόνο αντιγράφοντας πειρατικά προγράμματα όπως πολλοί άλλοι, αλλά βελτιονόμουνα σιγά σιγά και πέρασα από την Basic στον κώδικα μηχανής. Νομίζω ότι η επεξεργασία που χρειάζεται κάποιος για να μάθει, δεν σταματάει ποτέ και δεν υπάρχει ποτέ το "υψηλό" επίπεδο. Ο καθένας γίνεται όλο και καλύτερος όσο συνεχίζει να γράφει προγράμματα.

- ***Η γνώμη σου για την πειρατεία;***

- Στο Nintendo Gameboy, είμαι στην ευχάριστη κατάσταση να μην ανυσηχώ καθόλου για αυτό. Αλλά από τη στιγμή που ασχολούμε με τον προγραμματισμό παιχνιδιών, έχω γνωρίσει πολλούς άλλους προγραμματιστές και κανένας από αυτούς δεν πειρατεύει προγράμματα, απλά και μόνο επειδή ξέρουμε τις δυσκολίες και τα προβλήματα που έχει να αντιμετωπίσει ένας προγραμματιστής όταν γράφει ένα πρόγραμμα. Και για να είμαστε ειλικρινείς, σίγουρα όλοι όσοι παίζουν computer games, έχουν ήδη σκεφτεί να φτιάξουν ένα δικό τους παιχνίδι κάποια μέρα. Και αν αυτό δεν γίνει ποτέ πραγματικότητα, αρχίζουν να πειρατεύουν τα παιχνίδια των άλλων.

- ***Πως βλέπεις το σημερινό software στους υπολογιστές και τις παιχνιδομηχανές. Πιστεύεις ότι οι προγραμματιστές εκμεταλεύονται πλήρως τις δυνατότητες των μηχανημάτων;***

- Το σημερινό software έχει ήδη φτάσει σε ένα σημείο ποιότητας, όπου είναι ήδη δύσκολο ακόμα και να σκεφτεί κανείς για κάποιες βελτιώσεις. Πάρε για παράδειγμα τους PC. Υπήρξε ένα βήμα από την CGA στην EGA και από την EGA στην VGA, πράγμα που έκανε τα παιχνίδια να δείχνουν ακόμη καλύτερα, αλλά ακόμα και αν σχεδόν όλοι οι PC users έχουν μια SuperVGA κάρτα, τα περισσότερα από τα παιχνίδια σήμερα, χρησιμοποιούν την στάνταρ ανάλυση 320*200. Και αυτό γίνεται επειδή πολλές από τις αναλύσεις της SuperVGA, χρειάζονται και καταναλώνουν πάρα πολύ μνήμη και χρόνο για να εμφανισθούν. Αρα μέχρι στιγμής, τα γραφικά των παιχνιδιών μένουν λίγο-πολύ τα ίδια, η μουσική των υπερ-καρτών μουσικής έχει ήδη φτάσει στα επίπεδα ενός CD, οπότε τι μας μένει; Καλύτερο gameplay; Τα πάντα έχουν γίνει μέχρι τώρα. Αρα ο μόνος ανταγωνισμός μεταξύ των προγραμματιστών, θα μπορούσε να περιορίζεται στην προσφορά περισσοτέρων χαρακτηριστικών και περιεχομένων κάποιου παιχνιδιού, δηλαδή όλο και περισσότερες δισκέτες.

- ***Και για τις κονσόλες;***

- Οι κονσόλες από την άλλη, μειονεκτούν στο ότι διαθέτουν πολύ λίγη μνήμη (ή λιγότερη, αν προτιμάς) στα cartridges, σε σχέση με τους υπολογιστές, οπότε στον τομέα των παιχνιδομηχανών, οι εταιρίες και οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν τελείως διαφορετικές τακτικές από αυτές των υπολογιστών. Και οι τακτικές είναι η συνεχής ανανέωση του hardware. Σαν παράδειγμα, θα αναφέρω το Super FX chip. Η το CD-ROM. Εφόσον δεν υπάρχει "χώρος" για βελτίωση πάνω ή μέσα στην στάνταρ έκδοση της παιχνιδομηχανής, η λύση δίνεται εξωτερικά από επεκτάσεις που μπορούν να περιοριστούν μόνο από τη φαντασία των κατασκευαστών τους. Αν δεν γινόταν αυτό, οι console-users απλά θα έχαναν το ενδιαφέρον τους, αφού χωρίς τεχνικές βελτιώσεις, όλα τα παιχνίδια θα έμοιαζαν ίδια στο χρήστη.

- ***Τι νομίζεις ότι έχει αλάξει σήμερα, όσον αφορά τον τρόπο παραγωγής ενός παιχνιδιού;***

- Τα παιχνίδια, έχουν φτάσει πλέον σε ένα επίπεδο, σαν αυτό των επαγγελματικών προγραμμάτων. Δηλαδή, πολλοί άνθρωποι δουλεύουν μαζί, ακόμα τόσοι προσπαθούν να οργανώσουν αυτή τη δουλειά, ένα σωρό ελεγκτές και διευθηντές παραγωγής για ένα μόνο παιχνίδι. Αυτά όσον αφορά κάποιο software house. Πραγματικά εμένα μου λείπουν οι παλιές καλές εποχές, όταν ένας άνθρωπος καθόταν σε ένα δωμάτιο όλη νύχτα, κυνηγώντας ιδέες, σχεδιάζοντας γραφικά και γράφοντας το παιχνίδι. Γι'αυτό και μου αρέσει να δουλεύω με το Gameboy. Είναι ακόμα όπως σε εκείνες τις εποχές.

*συνεχίζεται...*

# M1 TANK PLATOON

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Φίλοι των εξομοιωτών γειά σας. Ο αγαπητός μας αρχισυντάκτης, ο φίλτατος κύριος Κροντηράς, έκανε το ευτυχές "λάθος" και μου ανέθεσε τη συγγραφή του εγχειριδίου αυτού του μήνα. Ετσι και εγώ αποφάσισα να κάνω ένα αφιέρωμα στη μεγάλη μου αδυναμία τους εξομοιωτές. Νομίζω ότι ήταν κάτι που έλειπε από όλα τα περιοδικά, η προσοχή όχι στους φανταιζί ψευδο-εξομοιωτές (δεν είναι καθόλου άσχημοι, όμως ... δεν είναι ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟΙ) αλλά στους πραγματικούς εξομοιωτές. Πιστεύω ότι ανάμεσα σας υπάρχουν αρκετοί "ομόθρησκοι" μου, φίλοι της εξομοίωσης και του ρεαλισμού. Γι' αυτό και εγώ αποφάσισα να ξεκινήσω με ένα πολύ παλιό αλλά, κατά τη γνώμη μου, φοβερά ρεαλιστικό simulator το M1 Tank Platoon. Φυσικά ο ρεαλισμός είναι εις βάρος του gameplay οπότε φοβάμαι ότι χρειάζεστε τη βοήθεια ενός γνώστη των πραγμάτων "εις βάθος" (c'est moi). Ελπίζω μόνο να εκτιμηθεί η προσπάθεια μου, εσείς θα το δείξετε αυτό, ώστε να μπορέσω να συνεχίσω και με περισσότερους εξομοιωτές. Και για να αποδείξω ότι πράγματι το "κατέχω" το θέμα, θα ξεκινήσω με τον τομέα της στρατηγικής η οποία είναι φοβερά σπουδαία στο M1 Tank Platoon. Θα σας δώσω μερικές από τις τακτικές που χρησιμοποίησαν οι Ισραηλινοί στον πόλεμο του Γιόμ Κιπούρ το 1973, είναι κυρίως αμυντικές τακτικές και θα σας βοηθήσουν να αποκρούσετε μια επίθεση υπερασπίζοντας κάποια θέση αλλά είναι δυνατόν να εφαρμοστούν και επιθετικά. Φυσικά η σωστή εφαρμογή τους προϋποθέτει πλήρη εξοικίωση με το χειρισμό του M1A1 Abrams.

Αρχίζουμε με τη σωστή ανάπτυξη των δυνάμεων σας. Ακροβολίστε αρχικά όλα τα πυραυλοφόρα οχήματα. Δηλαδή στείλτε τα σε κάποιο λόφο μόλις έξω από το βεληνεκές των αντιπάλων. Πυραυλοφόρα είναι τα M901A2 ITV, τα M2 Bradley καθώς και τα απλά M113 τα οποία μεταφέρουν αντιαρματικές μονάδες πεζικού. Επίσης αν έχετε κάποιο M163A2 PIVADS, ανεβάστε το και αυτό σε λόφο ώστε να σας παρέχει πλήρη αντιαεροπορική προστασία. Χρησιμοποιήστε τυχόν αεροπορική υποστήριξη και πυροβολικό για να χτυπήσετε θέσεις στα μετόπισθεν. Και έτσι περνάμε στη δικιά σας ίλη αρμάτων.

Η καλύτερη τακτική άμυνας εναντίον υπεράριθμων αντιπάλων είναι φυσικά η ενέδρα. Η πιο συνηθισμένη μορφή ενέδρας είναι η εξής: Αναπτύξτε τα άρματα σας, διασκορπείστε τα με δύο λόγια, και ανεβάστε τα σε λόφους χρησιμοποιώντας την τακτική του hull down position, δηλαδή ανεβάστε το άρμα σας σε ένα λόφο έτσι ώστε να περισσεύει μόνο το κανόνι του. Αν ο αντίπαλος επιχειρήσει να προελάσει μέσα από κάποιο πέρασμα, τότε τα πράγματα γίνονται πολύ εύκολα. Ανεβάστε τα άρματα σας, προτείνω δυο και δυο, σε κάθε ένα από τους λόφους που αποτελούν το πέρασμα, στα μισά περίπου της πλαγιάς, και γυρίστε τα κανόνια τους στην έξοδο του περάσματος. Ετσι αν περάσουν κάποια άρματα την ενέδρα σας θα είναι πολύ λιγότερα και εντελώς αποκομμένα από την κύρια δύναμη. Μετά είναι απλά υπόθεση ξεκαθαρίσματος. Ολα αυτά βέβαια προϋποθέτουν εξοικίωση και εκτεταμένη χρήση του χάρτη. Ισως όλα αυτά να σας φαίνονται με την πρώτη ματιά δύσκολα αλλά πιστέψτε με, είναι απλά θέμα συνήθειας. Αυτά προς το παρόν.

Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος (ελπίζω) και μέχρι τότε γιατί δεν προσπαθείτε να "εμπαιδώσετε" τις μέχρι τώρα τακτικές; Θα σας χρειαστούν. Στο επόμενο επεισόδιο: Τακτικές διάσπασης και σχηματισμοί, καθώς και διάφορα κόλπα για τον πυροβολητή.

# ΜΕΡΟΣ ΒΗΤΑ

## ΤΡΙΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

**Μικροί βάτραχοι:** Αρκεί να τους χτυπήσετε μόλις προσγειωθούν.

**Καβούρια:** Αν τα αφήσετε να σας πλησιάσουν πολύ θα εξαπολύσουν τις δαγκάνες τους. Να είσαστε έτοιμοι να τα χτυπήσετε σε τέτοια περίπτωση.

**Ξιφίες:** Χτυπήστε τον πριν αρχίσει να τρυπάει τον κοσμο με το ξίφος του.

**Αστακός:** Είναι πολύ "πηδηχτούλης". Προσοχή όταν αρχίσει να έρχεται στο μέρος σας με ταχύτητα.

**Βουτηχτής:** Θα πηδήξει από πάνω σας στο νερό όταν πλησιάσετε. Αρκεί να κινηθείτε προς άλλη κατεύθυνση μολις τον δείτε να έρχεται.

**NESSY:** Ενα όνομα για το τέρας του Λοχ-νες, τον φύλακα του τρίτου επιπέδου. Μόλις φτάσετε ένα εκατοστό πιο μακριά από την "κοιλιά" του τέρατος είσαστε σε θέση βολής. Αν δεν τα καταφέρετε με την μία ανεβείτε αμέσως στην επιφάνεια για νερό.

## ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

**Παγωκολώνες:** Προσέξτε το ταβάνι για να δείτε αν θα σας έρθει τίποτα τέτοιο στο κεφάλι. Οπως σε όλες τις ανάλογες περιπτώσεις αρκεί να κάνετε λίγο μπροστά για να προκαλέσετε την πτώση του και αμέσως μετά πισω για να το αποφύγετε.

**Φταρνιστές:** Οι πρωτότυποι αντίπαλοι ετοιμάζονται να εξαπολύσουν ένα θανάσιμο φτάρνισμα μόλις τους δείτε να εισπνέουν βαθιά. Απομακρυνθείτε και μετά τσακίστε τους.

**Cool Dude:** Πρέπει να τον χτυπήσετε μερικές φορές στα γρήγορα.

**Παγωμένοι μάγκες που έρχονται τσουλώντας:** Τους περιμένετε και τους χτυπάτε.

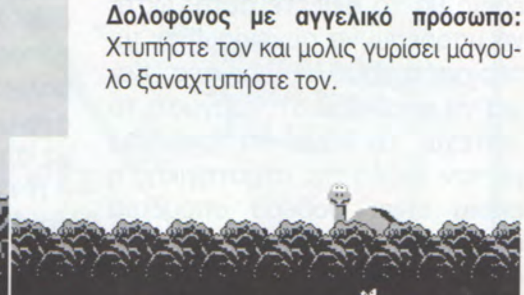
**Χιονοπολεμιστές:** Περιμένετε να ρίξει, περνάτε πανω απο την χιονόμπαλα και τον χτυπάτε.

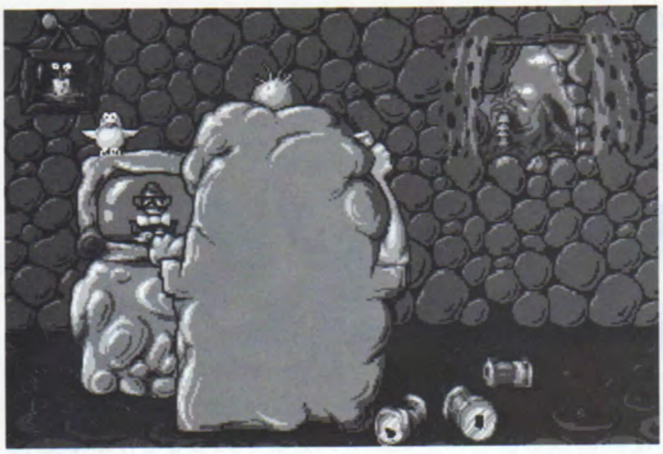
**Μικρά Μαμούθ:** Μικρό είναι το μάτι σας δηλαδή αφού είναι υπερβολικά γρήγορα. Χτυπήστε τα εγκαιρα.

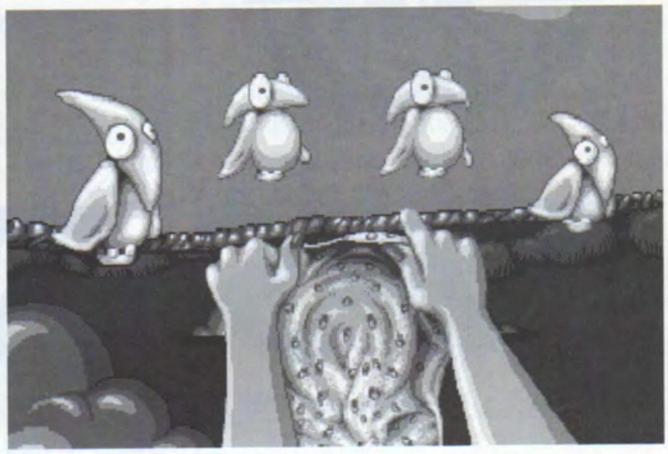
**WAYNE το υπερμαμούθ:** Εγώ σας είπα να μην λέτε τα ασερφάκια του ατροφικά γιατί εκνευρίζεται. Και για να τον νικήσετε τώρα πρέπει να πάρετε την τέλεια τοποθέτηση μέσα στην οθόνη. Μόλις πηδήξει στην πιο προωθημένη του θέση πηγαίνετε εκεί και αρχίστε να τον κλωτσάτε, αλλά να θυμάστε την έθση σας. Γιατί μετά από τα πρώτα χτυπήματα που θα του ρίξετε έρχονται εναντιον σας οι χιονόμπαλες. Πρέπει να τις αποφύγετε. Συνεχίστε να δέρνετε μετά.

## ΠΕΜΠΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

**Δολοφόνος με αγγελικό πρόσωπο:** Χτυπήστε τον και μολις γυρίσει μάγουλο ξαναχτυπήστε τον.







**Σακάτης δεινόσαυρος:** Τρέχει από δω και από κει, και προσπαθείστε να τον αποφεύγετε.

**Πονόδοντος:** Τσακίστε τον πριν σας εκτοξεύσει το δόντι του.

**Αμοιβάδα:** Σας σημαδεύει όπως στο πρώτο επιπεδο ο πτεροδάχτυλος και γι'αυτό καταστρέψτε την όσο το δυνατόν πιο γρήγορα.

**Καρδούλας:** Με πολύ καλό συγχρονισμό θα καταφέρετε να τον χτυπήσετε αφού τον κάνετε να σας πλησιάσει.

**Τσαχπίνικα σκουλίκια:** Πηδάνε πολύ ψηλά πραγματι. Αλλά για κα'αποιον που έχει παίξει τόσο Dune είναι αστειά υπόθεση. Σκοτώστε τα μόλις προσγειώνονται.

**Μέγα Σκουλίκι:** Δεν σκοτώνεται. Χρησιμοποιείστε στην ανάγκη τους μεγάλους βράχους για να περάστε από πάνω του.

**TIM ο Τυρανόσαυρος REX:** Το τέρας των τεράτων. Πάντα επίκαιρο με το Jurassic park στους κινηματογράφους. Και πάλι πρέπει να συγχρονιστείτε τέλεια. Μόλις κάνει την πρώτη επιθετική του κίνηση αφήστε τον να ολοκληρώσει και οπισθοχωήστε, μετά επιτεθείτε και τρελάντε τον στις κλωτσιές. Επαναλάβετε την συνταγή μέχρι να τον ξαπλώσετε στο χώμα.

# TIPS + TRICKS

## AMIGA

**ALIEN BREED**

Ορίστε ένα από τα καλύτερα παιχνίδι για τον δημοφιλή αυτό υπολογιστή. Τι κάνετε; Μπείτε στον υπολογιστή στο Level 2 και δοκιμάστε να δώσετε κάποιο από τους παρακάτω κωδικούς:

ALIENS ARE FA***** (λογοκρισία), PUFFNUTS MODE, BEN JOHNSTONE TRAINED THESE ALIENS, GALLUP ή LIVERPOOL.

**AMNIOS**

Δοκιμάστε να παίξετε και να δοκιμάσετε τις δυνατότητες σας σε ένα από τα παρακάτω levels (προσέξτε τα κεφαλαία και μικρά γράμματα):

PLFRmmLQSn, LSnBRGnLSQ, LKmCTKSCDF, STBnLmRCHL, RCHLmCLRMS και THBSTSTFTT.

**ELF**

Αυτό το platform game έχει κλέψει πολλές καρδιές. Είναι το λιγότερο καταπληκτικό, αν και γίνεται εκνευριστικό όταν χάνει ο παίκτης αφού πρέπει να παίξει από την αρχή το level στο οποίο βρίσκεται. Για να κάνετε την ζωή σας πιο εύκολη αποκτώντας 99 pets με τα οποία αγοράζετε από τα μαγαζιά ότι θέλετε πληκτρολογήστε σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού τον κωδικό CHOROPOO.

**KILLING CLOUD**

Σας αρέσει αυτό το παιχνίδι; Αν ναι σίγουρα χρειάζεστε τους επόμενους κωδικούς: αρχικά δώστε 1KILLING για να αποκτήσετε 28 pups και 28 nets. Στην συνέχεια αν θέλετε δώστε έναν από τους παρακάτω, για περίεργες καταστάσεις: A66TRDEX, 2WWTR7EX, Q44FRCE2, XXX8VCCN, WSQ8VCAM, 63QTGDEX και CA2TG7EF.

**LIGHT CORRIDOR**

Ενα αρκετά περίεργο και συγχρόνως δύσκολο παιχνίδι που η προέλευση του είναι Γαλλική. Ορίστε λοιπόν όλο χαρά, ορισμένοι κωδικοί: 2602, 3305, 2008, 6811, 3212, 1015, 2819, 0622, 1825, 7328, 9932.

**LOTUS TURBO CHALLENGE II**

Βρουμ! Οι κόντρες. Ενα από τα καλύτερα racing games που έχουν περάσει ποτέ από τους home υπολογιστές και οι παίκτες το έχουν αποδείξει με τον καλύτερο τρόπο. Παίζοντας συνέχεια, συνέχεια, συνέχεια, ασταμάτητα. Δοκιμάστε τα εξής passwords για περισσότερη διασκέδαση:

| LEVEL | CODE |
|---|---|
| Night | TWILIGHT |
| Fog | PEA SOUP |
| Snow | THE SKIDS |
| Desert | PEACHES |
| Motorway | LIVERPOOL |
| Marsh | BAGLEY |
| Storm | E BOW |
| Sub game | DUX |

Δοκιμάστε επίσης να δώσετε τους κωδικούς DEESIDE και TURPENTINE σε περίπτωση που σας ενοχλεί τόσο πολύ ο χρόνος που κυλάει γρήγορα.

**NEBULUS 2**

Ενα από τα παιχνίδια που αν και πέρασε απαρατήρητο, ουσιαστικά ήταν πολύ καλό. Δοκιμάστε να δώσετε τους κωδικούς ICEHOUSE, LANDANDLOVE ή GREENTREES. Επίσης όταν βρίσκεστε σε ένα "πάνω" tower δώστε HOUSEBLUES, ενώ όταν βρίσκεστε σε έναν "κάτω" tower, δώστε BLUEHOUSE.

**POPULOUS 2**

Ενα ατέλειωτο παιχνίδι. Μπορείτε όμως, σε περίπτωση που δεν έχετε κάποιο κασετόφωνο κοντά, να σας κάνει συντροφιά να δώσετε τον κωδικό MUSIC για να ακούτε ένα μουσικό θεματάκι που δεν αναφέρετε πουθενά. Ορισμένα tricks είναι επίσης απαραίτητα και διασκεδαστικά. Για παράδειγμα, αν ενεργοποιήσετε την αστραπή, κρατήσετε πατημένο το κουμπί του mouse και το πλήκτρο 1 και στην συνέχεια αφήσετε μόνο το κουμπί του mouse, η αστραπή γίνετε αλλά δεν χάνετε καθόλου mana points. Δοκιμάστε τέλος, ορισμένα από τα

παρακάτω passwords: THOMAT, NEIT, WOOP, EMLOW και MMUPAB.

**SWITCHBLADE 2**

Μιλάμε για το καταπληκτικό platform παιχνίδι, που περάσαμε ατέλειωτες ώρες παίζοντας μαζί του σε κάθε ευκαιρία. Ολα αυτά πριν βρούμε το παρακάτω tip για να περνάμε τα levels άνετα και χωρίς κόπο. Στην οθόνη των τίτλων λοιπόν, κρατήστε πατημένο το Shift και γράψτε την λέξη LEVEL η οποία θα ακολουθείται από το level που θέλετε να παίξετε. Για παράδειγμα, αν θέλετε να παίξετε στο 3ο level γράψτε LEVEL3. Υπάρχει και ένα sub-game το οποίο είναι καταπληκτικό και ενεργοποιείται με τον κωδικό CHROME. Θυμηθείτε πως ο κωδικός για το τελευταίο επίπεδο του sub-game είναι VENUS.

**FANTASY WORLD DIZZY**

Γεμίσαμε αυγά! Τι να κάναουμε όμως, φαντασία είναι αυτή, ένας φανταστικός κόσμος, ο κόσμος του Dizzy. Για να είσαστε άτρωτοι στα αντίπαλα χτυπήματα δώστε στον πίνακα των high scores τον κωδικό IMMORTAL.

**FULL CONTACT**

Εχουμε γεμίσει με beat'em up παιχνίδια, αλλά τι να κάνουμε; Αφού τα λατρεύουμε και οι προγραμματιστές το ξέρουν και μας παιδεύουν κάνοντας τα όλο και καλύτερα, αλλά παράλληλα όλο και πιο δύσκολα. Σκοτώστε τον αντίπαλο σας δίνοντας QAZZWXEDCRFVTGBYHNUJM (ουφ!). Προσοχή, μην πατήσετε το S! Αυτό το λέμε γιατί πατάτε όλα σχεδόν τα πλήκτρα πλην του S (δεν ήταν τυπογραφικό λάθος!).

**GODS**

Ορισμένες κόπιες του παιχνιδιού, έχουν ένα bug από την εταιρεία και δέχονται έναν κωδικό που όμως, δεν λειτουργεί σε όλες. Αν είστε τυχεροί και έχετε μια τέτοια κόπια, δώστε SORCERY.

**IMMORTAL**

Τι game κι αυτό... Ορίστε ορισμένοι level codes:

| LEVEL | CODE |
|---|---|
| 2 | CDDFF10006F70 |
| 3 | 0ADDA21000E10 |
| 4 | BFDFE31001EB0 |
| 5 | 09DE443000EB0 |
| 6 | 3B7FD53010E41 |
| 7 | 6b10fb1010a41 |
| 8 | e590d7710178c1 |

**JUDGE DREDD**

Αλλος ένας χαρακτήρας παρμένος από τα κόμικς της 2000AD αυτή τη φορά. Μπείτε σε έναν υπολογιστή και πληκτρολογήστε BRUCKEN PLAYING HERO QUEST και πατήστε Return. Κάντε EXIT από τον υπολογιστή και τώρα πατήστε το HELP για να αλλάξετε levels. JUDGE DREDD IS THE LAW!

**LOGICAL**

Ενα παιχνίδι που από το όνομα του δηλώνει πως βασίζεται στην λογική. Λογικά λειτουργούν οι εξής κωδικοί: BAD DIRECTION, OTHER THINGS, A SIMPLE ONE, SHE IS GONE, HER RAINBOW, DA DA DA, ITS LOGICAL. Τέλος, για να μπείτε σε μια οθόνη Construction Kit και να φτιάξετε τις δικές σας πίστες δώστε THE FINAL CUT.

## ST

**KILLING GAME SHOW**

Ε! να και ένα πρωτότυπο παιχνίδι! Στην οθόνη που εμφανίζεται το μύνημα "Good Luck" αντί για το fire του joystick πατήστε το HELP για να δείτε τον χάρτη του level που θα παίξετε. Πατώντας επίσης το ίδιο πλήκτρο στην οθόνη "Press fire to continue" θα πάρετε πίσω όλες τις ζωές που έχετε χάσει!

**JAMES POND**

Υποβρύχις κατασκοπευτικές περιπέτειες... Πληκτρολογήστε JUNKYARD και πατήστε το Return. Αν δεν λειτουργήσει αυτό πληκτρολογήστε MR2 και πατήστε Return. Μπορείτε να ενεργοποιείτε και να απενεργοποιείτε το cheat mode με το Return ενώ μπορείτε να εξαφανίσετε τις κλειδαριές των levels πατώντας το D.

**HORROR ZOMBIES**

Ενα παιχνιδάκι που αν και καλό είναι πολύ δύσκολο. Παρ'όλα αυτά δεν έχετε παρά να πληκτρολογήσετε BOGEYMAN για άπειρες ζωές. Οι κωδικοί των levels δε, είναι: WOLFMAN, HAMMER, LUGOSI, NOSFERATU και GARLIC.

**FUSION**

Ενα badget game της δημοφιλούς εταιρείας Bullfrog, το οποίο είναι αρκετά καλό game. Δώστε SWAMP THING στον πίνακα των high scores. Ξεκινήστε το παιχνίδι και κρατήστε πατημένο το fire, στην συνέχεια με το joystick πατήστε πάνω και αριστερά. Πατώντας τώρα το E μπορείτε να μπείτε σε έναν level editor και να κάνετε τις δικές αλλάγές.

**BACK TO THE FUTURE III**

Αλλο ένα παιχνίδι που βασίζει το gameplay του στις σκηνές που χαρακτήρισαν μια ταινία, στην προκειμένη περίπτωση το τρίτο μέρος της σειράς BACK TO THE FUTURE με τον γνωστό και μη εξαιρετέο Michael J. Fox. Για να αποκτήσετε άπειρες ζωές και να ολοκληρώσετε άνετα το παιχνίδι τυπώστε στα storyboard sections τους παρακάτω κωδικούς:

| LEVEL | CODE |
|---|---|
| 1 | ROTTEN CHEAT |
| 2 | LOUSY CHEAT |
| 3 | LOW DOWN CHEAT. |

Τι έγινε ρε παιδιά; Δεν εκτιμά κανείς την δουλειά και την κούραση αυ-

TIPS & TRICKS

των των άγιων ανθώπων που βρίσκουν τα cheats;

**BRAT**

Χωρίς πολλά λόγια δώστε τους εξής κωδικούς: SUMATZEE, NOKITAGO, MOZIMATO, NOKIMITEMO, ITSANONO, NAGAITSU και ποιος είδε τον Γιαπωνέζο... Αν θέλετε τέλος να περάσετε κάποιο level δώστε 1, / και στην συνέχεια 8.

**CARDIAXX**

Οι καρδιακές προσβολές έχουν γίνει μόδα ανάμεσα στους gamers τον τελευταίο καιρό. Αν δεν θέλετε λοιπόν να πάθετε κάτι ανάλογο κάντε pause στο παιχνίδι και τυπώστε RACHAEL. Μετά πατήστε το αριστερό Shift και στην συνέχεια το πλήκτρο H. Αν θέλετε και κάτι εναλλακτικό δοκιμάστε να τυπώσετε CAROLILY.

**CARRIER COMMAND**

Ναι, το ξέρουμε είναι ένα αρκετά παλιό παιχνίδι, αλλά κάθε κωδικός είναι ευπρόσδεκτος. Αλλωστε ποιος σας έχει πει ότι όλοι έχουν φτάσει σε αξιοπρεπή σκορ ανάμεσα στους παίκτες αυτού του game; Κάντε λοιπόν pause και δώστε GROW OLD ALONG WITH ME. Ετσι, εκτός του ότι θα μεγαλώσετε κάποια χρόνια, θα μπορείτε με τα πλήκτρα + και - να έχετε ή να μην έχετε ανοσία στα χτυπήματα των αντιπάλων.

**CHUCK ROCK**

Φίλοι δεινόσαυροι παντός είδους, τι θα κάνατε αν ελευθερώναμε έναν τύπο σαν τον Chuck μέσα στο Jurassic Park; Σίγουρα πανολεθρία. Αυτή μάλιστα θα ήταν και δεδομένη, αν ο gamer που χειριζόταν τον Chuck έδινε έναν από τους παρακάτω κωδικούς στην οθόνη που παίζει η μπάντα: UNCLE SAMS (για ατέλειωτη ενέργεια), MORTIMER (για να διαλέγει ζώνες με τα πλήκτρα F1-F4), TURN FRAME (για να διαλέγει levels με τα πλήκτρα 1-4) και τέλος ESTRANO (για να κάνει τον Chuck να πετάξει πατώντας το αριστερό Shift). Εκεί σίγουρα οι δεινόσαυροι θα είχαν πρόβλημα.

**DAYS OF THUNDER**

Υποψήφιοι οδηγοί που πιστεύετε ότι θα μπορέσετε να επιζήσετε στην Daytona όπως ο Tom Cruise (επιοικώς απαράδεκτος) στην ομόνυμη ταινία, δεν θα τα καταφέρετε αν δεν παγώσετε το παιχνίδι με pause και δεν δώσετε τον κωδικό COMEFLYWITHME. Τώρα όχι απλά θα επιζήσετε, αλλά θα έχετε μια πανοραμική άποψη της πίστας αφού θα πετάτε! Πατήστε τα πλήκτρα F1-F8 για κάποια views που είναι καταπληκτικά.

**DEFENDER II**

Για να μπορέσετε να παίξετε αξιοπρεπώς αυτό το δυσκολούτσικο game γράψτε RAVEN καθώς παίζετε για να μπορέσετε πατώντας τον N να περνάτε level και πατώντας το I να γίνεστε άτρωτοι.

**F-29 RETALIATOR**

Να και ένα tip που χρειάζεται κάθε επίδοξος πιλότος που θέλει να τιμήσει την στολή του. Δώστε CIARAN στην οθυόνη που γράφετε το όνομα του πιλότου σας για να καταταγείτε και θα έχετε άπειρα όπλα για όλες τις αποστολές.

**DRAGON BREED**

Αυτό το tip σας χαρίζει άπειρες ζωές. Γράψτε λοιπόν IREM και θα τις έχετε.

## *PC*

**BUDOKAN**

ΚΙΑΕΕ! Αυτή ήταν μια από τις καθημερινές κουβέντες του Κροντηρά πριν μας χτυπήσει όταν καθυστερούμε τα άρθρα μας. Εμείς όμως απτόητοι συνεχίζουμε να παίζουμε αυτό το καταπληκτικό Martial arts game. Οταν βαριόμαστε να δέρνουμε κόσμο όμως, πηγαίνουμε στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης, πατάμε το B και παίζουμε BREAKOUT (ξέρετε το cult παιχνίδι με τα τούβλα στην κορυφή της οθόνης και την μικρή ρακέτα!).

**CHIPS CHALLENGE**

Προσωπικά δεν ασχολήθηκα καθόλου με το παιχνιδάκι αυτό...Ολοι λένε όμως πως είναι κατπληκτικό. Για να έχετε σχεδόν τα πάντα άπειρα πατήστε το F και δώστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS. Αυτό είναι το γνωστό σλόγκαν για τις σεξουαλικές επιδόσεις του καθένα. Πέρα όμως από αυτό, μπορείτε πατώντας το C να περνάτε επίπεδα, ενώ θα σας δώσουμε και ορισμένα level codes έτσι, επειδή είμαστε καλά παιδιά: GCCG, EVUG, OLLM, QJXR, QBAO, FLXT, XHIT, LUJT, SJUK και YBLI.

**KICK OFF 2**

Πριν σάς πούμε οτιδήποτε θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το cheat αυτό λειτουργεί και σε Amiga και σε ST. Στην συνέχεια να σας αναφέρουμε ότι αυτός είναι ο ένας και μοναδικός λόγος που καθηστερούμε τα άρθρα μας. Το παιχνίδι αποτελεί USER HIT όλων των εποχών και είναι το μόνο παιχνίδι που έχει αντέξει όλα αυτά τα χρόνια που παίζετε στα γραφεία του περιοδικού. Πατήστε με την σειρά όλα τα F πλήκτρα δύο φορές καθώς παίζετε για να εμφανιστεί στο πάνω μέρος της οθόνης η λέξη S12 ή S14. Αυτό σημαίνει ότι έχετε απενεργοποιήσει τον γκολτζή του υπολογιστή, σε τέτοιο σημείο που δεν μπορεί να κουνηθεί... σαν να έχει βαρίδια στα πόδια του. Τέλος όταν σας εκτελούν πέ-

ναλτυ κρατήστε συνέχεια πατημένο το R για να δείτε που θα πάει η μπάλα.

**LEANDER**

Ορίστε και οι κωδικοί για το δεύτερο και το τρίτο επίπεδο αντίστοιχα: ZXFT και LVFT.

**OH! NO MORE LEMMINGS**

Χε, χε! Τα μικρά πράσινα ανθρωπάκια ξαναχτύπησαν προσφέροντας σας ατέλειωτες βασανιστικές ώρες μπροστά από τον υπολογιστή σας χωρίς να σκεφτούν ούτε νεύρα, ούτε σχολεία, ούτε τίποτα. Ηρθε όμως η ώρα της εκδίκησης! Ορίστε κάποιοι από τους κωδικούς, μαζί με αυτόν του τελευταίου επίπεδου: DUDLCICMAQ, RTFLCILEBK, VFNCAMUNBN, CIMUVCIICI, IMSTFMCCDI, QUGMCIMMDH, NKCOMWWODH, NGALTTEHEP, GKMVWMJQEM, MSWGMFCLFE και τέλος STEOGILEGG.

**PIPEMANIA**

Σωλήνες, σωλήνες, σωλήνες. Πρέπει να τους φτιάξουμε, γιατί έχουμε που δεν έχουμε νερό, ας μην κάνουμε τα πράγματα χειρότερα. Ορισμένοι level codes για εσάς: BALL, BLOB, WILD, DOCK, GRIP, TICK AND OOZE. Παράλληλα, υπάρχει ένα μυστικό bonus 50000 βαθμών αν γεμίσετε την οθόνη σας με σωλήνες. Οι προηγούμενοι κωδικοί ισχύουν για όλα τα μηχανήματα, αλλά αυτοί μόνο για το PC: HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

**PIT-FIGHTER**

Πολύ ξύλο. Από τα coin op κατευθείαν στις οθόνες του υπολογιστή σας. Τώρα όμως μπορείτε να παίξετε σε όποιο επίπεδο θέλετε αν πληκτρολογήσετε την λέξη LOBSTERS καθώς παίζετε και πατώντας όποιο νούμερο θέλετε από το 1 ως το 0. Μπορείτε επίσης να παίξετε σε championship mode πατώντας το C και σε elimination mode πατώντας το L.

**PRINCE OF PERSIA**

Ενας φίλος μας βρήκε από τα παλιά. Ενα παιχνίδι που όλοι θαυμάσαμε για το καταπληκτικό του animation του χαρακτήρα, αλλά και για το gameplay του. Φορτώστε το παιχνίδι μέσα από το Dos γράφοντας PRINCE MEGAHIT. Τώρα πατώντας SHIFT+L περνάτε levels, SHIFT+I για να αντιστρέψετε την οθόνη, + και - για να αυξήσετε και να μειώσετε αντίστοιχα τον χρόνο σας, SHIFT+T για να πάρετε περισσότερη ενέργεια και SHIFT+B για να σβήσετε τα φώτα. Εχετε δοκιμάσει να παίξετε στα τυφλά αλήθεια; Εχει πολύ γέλιο.

**ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ GAMES**

Αγαπητό USER,
το ότι είσαι THE BEST OF THE BEST OF ALL είναι γνωστό γι'αυτό μην σου τρώω τον πολύτιμο χώρο σου. Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου και έχω διαβάσει μόνο δύο από τα τεύχη σου, όμως στις στήλες του σχολιασμού των παιχνιδιών χρησιμοποιείς όρους όπως ARCADE, ADVENTU-RE, PLATFORM, ROLE PLAYING και διάφορα παρόμοια. Θα ήμουν πολύ χαρούμενος εάν μου τα εξηγούσες.
Με αγάπη,
**Σούμηλης Αλέξανδρος**
ΥΓ1. Ομολογώ ότι με εξέπληξε το πόσο μικρό ήταν το αφιέρωμα σου στο PRINCE OF PERSIA 2.
ΥΓ2. Θα μπορούσες να δημοσιεύσεις χάρτες από το WOLFENSTEIN 3D;
ΥΓ3. Στο STREET FIGHTER 2 οι χαρακτήρες κινούνται αρκετά αργά, θα μπορούσες να μου πεις ένα τρόπο για να κάνω την κίνηση γρηγορότερη; Εχω ένα PC HUYNDAI 286 με 1MB μνήμη. ΒΥΕ!

*Φίλε Αλέξανδρε,*
*οι χαρακτηρισμοί των παιχνιδιών δίνονται σε αυτά, για να μπορεί ο παίκτης να τα ξεχωρίζει ανάλογα με τον τρόπο που αυτά παίζονται. Τα ARCADES είναι συνήθως παιχνίδια δράσης όπου το μόνο που μπορεί να κάνει ο παίκτης είναι να κινεί το sprite που ελέγχει και είτε να εξοντώνει εξωγήινους, είτε μια σειρά από κακοποιούς, είτε να ξυλοφορτώνει τον κάθε ένα που πιστεύει ότι αντέχει την ζωή του δρόμου. Τα ADVENTURES είναι παιχνίδια περιπέτειας που χρειάζονται όμως το μυαλό του παίκτη για να ολοκληρωθούν και όχι τις αντιδράσεις του και τα αντανακλαστικά του. Βασίζονται σε μια σειρά από γρίφους που πρέπει να λύσει ο παίκτης που σιγά σιγά αποκαλύπτουν ολόκληρο το σενάριο του παιχνιδιού. Τα PLATFORM από την άλλη πλευρά είναι παιχνίδια που χωρίζουν την οθόνη σε επίπεδα, τα οποία ονομάζονται πλατφόρμες (εξ'ου και το όνομα) και στα οποία πρέπει συνήθως να μαζέψει ο παίκτης ορισμένα αντικείμενα σε συγκεκριμένο χρόνο για να περάσει στο επόμενο επίπεδο, αποφεύγοντας συγχρόνως την επαφή με οποιοδήποτε άλλο spri-te. Τέλος τα ROLE PLAYING είναι παιχνίδια στα οποία αναλαμβάνει ο παίκτης ελέγχοντας μια σειρά από χαρακτήρες να εξερευνήσει μια τεράστια περιοχή και να υποδυθεί τους ρόλους των χαρακτήρων που ελέγχει, πράγμα που δεν φαίνεται βέβαια ιδιαίτερα στην οθόνη του υπολογιστή.*
*Με αγάπη,*
*USER*
*ΥΓ1. Δεν θα έπρεπε να νοιώθεις έτσι, γιατί αν σκεφτεί κανείς τον αριθμό των παιχνιδιών που πρέπει να σας παρουσιάσουμε κάθε μήνα στις σελίδες του περιοδικού, θα καταλάβαινες τι συμβαίνει.*
*ΥΓ2. Είναι μια καλή ιδέα που θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί στο μέλλον. Μπορείς ακόμα και εσύ, μαζί με τους υπόλοιπους αναγνώστες να μας στείλετε κάποια επίπεδα, έτσι για αρχή.*
*ΥΓ3. Δεν υπάρχει κάποιο tip για να αυξήσει κανείς την ταχύτητα οποιουδήποτε παιχνιδιού εκτός μερικών εξαιρέσεων. Η ταχύτητα ενός παιχνιδιού βασίζεται στην ταχύτητα του μηχανήματος στο οποίο τρέχει. BYYYYYYE!*

**Ο AMSTRAD ΖΕΙ!**

Αγαπητό USER,
το προηγούμενο γράμμα που έγραψα πήγε στο Χαϊδάρι και έτσι χάθηκε. Θα ήθελα να θίξω το θέμα του GAMER. Για να μπει το GAMER όπως βλέπω 5 στήλες προγραμματισμού έφυγαν. Γιατί αυτό; Εχω έναν AMSTRAD 6128 και τώρα τελευταία μου κάνει ένα πρόβλημα. Οτι δισκέτα και να βάλω όταν κάνω cat μου βγάζει το μύνημα Drive A: Read Fail, Retry, Ignore or Cancel. Οταν κάνω Reset μου βγάζει Drive A: Disk missing. Τι να κάνω;
ΥΓ1. Θα βγει το SF2 για Amstrad και πότε;
ΥΓ2. ΠΑΟ ΟΛΕ!!!
ΥΓ3. Τι κάνει ο κ. Κροντηράς;
ΥΓ4. Πως γίνεται save στο Pirates του AMSTRAD;
Φιλικότατα,
**Λουκάς Μπαφοτάκης**

*Φίλε Λουκά,*
*με την ευκαιρεία του γράμματος σου είναι ανάγκη να πούμε σε εσάς τους αναγνώστες, ότι λόγω της μετακόμισης ένα μεγάλο μέρος των γραμμάτων σας την περίοδο του προηγούμενου μήνα, χάθηκαν. Αν λοιπόν μας αναφέρατε κάτι ουσιαστικό ή είχατε στείλει κάποιες απορίες πολύ επείγουσες, δοκιμάστε να ξαναγράψετε για να είστε σίγουροι ότι θα πάρετε κάποια απάντηση. Στις απορίες σου τώρα. Οι στήλες προγραμματισμού σταμάτησαν να υπάρχουν γιατί σύμφωνα με εσάς (έμμεσα) δεν άρεσαν. Δεν λαμβάναμε κάποιο γράμμα που να ενθαρίνει την ύπαρξη αυτών των στηλών (κακώς βέβαια) και όταν ρωτούσαμε τους αναγνώστες για αυτές, μας έλεγαν πως το συνηθέστερο ήταν ότι δεν τις κοίταζαν καθόλου (πάλι κακώς). Ετσι, για να μπορέσουμε να κάνουμε το GAMER με περισσότερες σελίδες αναγκαστήκαμε να διακόψουμε αυτές τις στήλες. Σχετικά με τον Amstrad σου, καλό θα ήταν να το κοιτάξει κάποιος τεχνικός, γιατί το πιθανότερο είναι να σου έχει χαλάσει το drive. Η συγκεκριμένη βλάβη μάλιστα είναι και η συνηθέστερη από την πείρα μου στον Amstrad 6128. Ενας τεχνικός της εταιρείας θα ήταν η καλύτερη λύση στο πρόβλημα σου.*
*ΥΓ1. Το πιθανότερο είναι να μην βγει στον Amstrad. Οι δυνατότητες του μηχανήματος είναι πολύ λίγες για να μπορέσει να τρέξει ένα τέτοιο παιχνίδι στον Amstrad.*
*ΥΓ2. Θρύλος ολέ!!!*
*ΥΓ3. Καλά, εσύ;*
*ΥΓ4. Δυστυχώς δεν μπόρεσα να βρω λύση στην απορία σου αυτή. Αν κάποιος αναγνώστης ξέρει την απάντηση, θα μπορούσε να μας το αναφέρει από το τηλέφωνο, ή να μας στείλει ένα γράμμα για να μάθουμε ή να θυμηθούμε όλοι.*
*Φιλικότατα,*
*USER*

**ΑΠΟΡΙΕΣ AMIGA**

Αγαπητό USER,
είμαι ένας σχετικά παλιός αναγνώστης σου (τεύχος 24) και πριν αρχίσω θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Εχω μια AMIGA 500 την οποία απέκτησα πριν 2 χρόνια. Ας περάσουμε όμως γρήγορα-γρήγορα στις ερωτήσεις, οι οποίες δεν είναι πολλές. 1) Θέλω να αγοράσω ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου. Εσείς ποιο από τα Sensible Soccer ή Goal θα μου προτείνατε;
2) Είναι καλή η αγορά ενός δεύτερου Disk Drive; Αν ναι πόσο περίπου

κοστίζει;
3) Θα μπορούσατε να μου στείλετε την λύση του πολύ καλού OPERATION STEALTH;
Αν ναι πως θα γινόταν αυτό;
Με αγάπη,
**Σπίνουλας Γουλιέλμος**

*Φίλε Γουλιέλμο (καταπληκτικό όνομα),*
*σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Στις απορίες σου τώρα, 1) Και τα δύο παιχνίδια είναι καταπληκτικά. Σύμφωνα με τα διεθνή τσάρτ των παιχνιδιών το Sensible Soccer έχει καρδίσει τους Amiga users του εξωτερικού, αλλά και το Goal! μην ξεχνάς ότι κρύβει πίσω του έναν κύριο που ονομάζεται Dino Dini, αυτόν που έφτιαξε την σειρά των Kick Off. Εμείς θα σου προτείναμε πάντως, αν δεν έχεις το Kick Off να πάρεις αυτό. Αν το έχεις τώρα, πάρε και τα δύο, γιατί έχουν εξίσου καλά στοιχεία.*
*2) Φυσικά και είναι πολύ καλή η αγορά ενός δεύτερου Disk Drive για την Amiga. Είναι γνωστή και εκνευριστική η συνήθεια της Amiga να ζητάει συνεχώς αλλαγές στις δισκέτες. Με ένα δεύτερο Drive θα λυθεί το πρόβλημα σου. Οσο για τις τιμές τους δεν έχεις παρά να κάνεις ένα τηλεφώνημα σε κάποια μαγαζιά, γιατί οι τιμές διαφέρουν.*
*3) Για να μπορέσουμε να σου στείλουμε την λύση του Operation Stealth, δεν έχεις να κάνεις τίποτε άλλο, από το να μας στείλεις ένα γράμμα με την ένδοιξη "Για την στήλη SpellShop", βάζοντας μέσα στο φάκελο ένα γραμματόσημο και αναφέροντας τα πλήρη στοιχεία σου. Γράψε στο γράμμα σου ότι θέλεις την λύση αυτού του παιχνιδιού και θα την έχεις σύντομα.*
*Με αγάπη,*
*USER*

**CHAOS A.D.**
Χαοτικό USER,
γεια χαρά!!! Είμαι αναγνώστης σου εδώ και 3 χρόνια και κάθε μήνα παρακολουθώ ικανοποιημένος την αλματώδη εξέλιξη σου. Συνέχισε απτόητο. Αλλά ας περάσω στο θέμα του γράμματος μου. Γεγονός είναι ότι στα τελευταία σου τεύχη, είναι πολύ δύσκολο να βρεις ψεγάδια, όμως εγώ αν και κουράστηκα βρήκα ορισμένα σημεία που χρειάζονται παραπάνω προσοχή. Αυτά είναι:
1. Προσπάθησε να αυξήσεις την στήλη "RPG". Το αξίζει.
2. Αυξήστε τα reviews για τα adventures.
3. Να αυξήσετε τις σελίδες του USER.
4. Προσπάθησε να μην κάνεις reviews με λιτό κείμενο, όπως "Body blows", "Second samurai" κτλ.
5. Επανασχεδιασμό της στήλης "Spelll Shop".
Αυτές είναι οι καλοπροαίρετες επισημάνσεις μου και αν θέλετε εξετάστε τις. Αλλά θέλω να μου απαντήσεις και σε 2 ερωτήσεις μου.
1) Πότε θα έρθει το Mega Drive II στην Ελλάδα;
2) Θα εξακολουθήσει να υποστηρίζεται το Mega Drive 1;
Αυτά ήταν όσα θα ήθελα να σου γράψω. Γιατί θέλω να συνεισφέρω στην βελτίωση του USER σε όλους τους τομείς. Ευχαριστώ για τον χρόνο που διαθέσατε για την ανάγνωση του γράμματος μου και αν θέλετε απαντήστε μου, έστω και μονολεκτικά.
**Χριστόφορος Τουμαζάτος**
ΥΓ1. Η ποιότητα της σελιδοποίησης στο τεύχος Νοεμβρίου ήταν άριστη. Αν γίνεται διατηρήστε την.
ΥΓ2. Τα συγχαρητήρια μου σε όλους τους ανθρώπους που κάθε μήνα μοχθούν για να έχουμε στα χέρια μας ένα καλύτερο USER.
ΥΓ3. Ζήτω οι SEPULTURA!
ΥΓ4. BYE!

*Φίλε Χριστόφορε,*
*τι να πει κανείς με αφορμή το δικό σου γράμμα. Να, ορίστε, αυτά κάνετε και μας αφήνετε άφωνους. Ορίστε λοιπόν, αυτοί είναι οι αληθινοί αναγνώστες του USER. Ενός USER που αγαπούν, που θέλουν να το βλέπουν συνεχώς καλύτερο, που εκτιμούν την δουλειά που κάνουμε όλοι εδώ για να έχετε κάθε μήνα ένα τεύχος ξεχωριστό, άψο-*

*γο. Αυτοί είναι οι πραγματικοί αναγνώστες του USER, που δεν διστάζουν να αναφέρουν καλοπροαίρετα, έχοντας το θάρος της γνώμης τους, επώνυμα, κάποια σημεία που τους ενοχλούν για να διορθωθούν στο σημείο που αυτό είναι δυνατό, με απώτερο σκοπό την ακόμα μεγαλύτερη βελτίωση του δικού τους περιοδικού, που ακούει στο όνομα USER. Πριν μας πάρουν όμως τα ζουμιά, ευχαριστούμε φίλε Χριστόφορε για τις παρατηρήσεις σου και να είσαι σίγουρος ότι τις λάβαμε σοβαρά υπ'όψιν μας, τις σκεφτόμαστε και θα προσπαθήσουμε να κάνουμε αυτό το περιοδικό κάθε μήνα και καλύτερο. Στις απορίες σου τώρα...*

*1) Το Mega Drive II έχει πιθανόν ήδη έρθει στην Ελλάδα, αλλά δεν κυκλοφορεί ακόμα στην αγορά. Αν θέλεις κάποιες περαιτέρω εξηγήσεις ή πληροφορίες σχετικά με αυτό το θέμα, προσπάθησε να επικοινωνήσεις με τα γραφεία της Sega, ρωτώντας κάποιον υπεύθυνο που σίγουρα θα ξέρει κάποια πράγματα παραπάνω.*

*2) Το γεγονός ότι το βελτιωμένο μοντέλο μιας παιχνιδομηχανής είναι έτοιμο να μπει στην αγορά, αυτό δεν σημαίνει ότι θα πάψει η εταιρεία να ασχολείται με το προηγούμενο. Αν γινόταν κάτι τέτοιο, θα σταματούσε η παραγωγή cartridges και όταν αυτά εκαντλούνταν, τότε τι θα έκαναν αυτοί οι χρήστες που θα είχαν το παλαιότερο μοντέλο; Συνήθως τα καινούρια βελτιωμένα μηχανήματα έχουν συμβατότητα με τα παλαιότερα, που δεν σδταματούν να υποστηρίζονται. Αν τα πράγματα ήταν έτσι, τότε ένας χρήστης μιας Amiga 500, θα έπρεπε να τραβάει τα μαλλιά του την στιγμή που βγήκε η Amiga 600.*

*Με εκτίμηση και χίλια ευχαριστώ,*
*USER*

*ΥΓ1. Να είσαι σίγουρος πως θα το προσπαθήσουμε.*

*ΥΓ2. Οι συντάκτες και γενικά όλοι οι συντελεστές του USER έλαβαν τα συγχαρητήρια σου και σε ευχαριστούν.*

*ΥΓ3. CHAOS A.D. SEPULTURA RULE! Πιστεύω να πήγες στην συναυλία τους στο Ρόδον.*

*ΥΓ4. ΒΥΥΥΥΕ και σε ευχαριστούμε.*

## PC ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER,

ας αφήσουμε τα συγχαρητήρια που σίγουρα θα έχεις βαρεθεί, γιατί τα αξίζεις, και δεν χρειάζεται να στο πούμε εμείς για να το καταλάβεις. Ας περάσουμε λοιπόν στις ερωτήσεις.

1) Τα Χριστούγεννα σκοπεύω να αγοράσω καινούριο Η/Υ, και θα ήθελα να σε ρωτήσω αν ένας 386 DX στα 40Mhz με έγχρωμη VGA οθόνη και 250 MB HD είναι για την εποχή μια καλή αγορά;

2) Το παραπάνω μηχάνημα, έτσι όπως εξελίσσεται η τεχνολογία, για πόσα ακόμα χρόνια θα είναι στο προσκήνιο;

3) Πόσα MB μνήμης χρειάζομαι (για games);

4) Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ α)DX και SX, β)VGA και SVGA, γ) Soundblaster 1 και 2; 5) Μαζί με το μηχάνημα, μάλλον θα αγοράσω και μία κάρτα ήχου. Ποια μου προτείνεις; (Θέλω κάποια που να επιτρέπει Digitized speech).

6) Νομίζεις ότι σε λίγο καιρό ένα CDROM θα είναι απαραίτητο;

Yours,

**INDY**

ΥΓ1. Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΥΓ2. Τι σας έκανε αυτός ο Κροντηράς και τον βρίζετε συνέχεια;

ΥΓ3. Sorry που σε κούρασα.

ΥΓ4. USER GATE ? ΟΛΕ!

-

*Αγαπητέ INDY (Αλέξανδρε),*

*σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και σε διαβεβαιώνουμε ότι τα συγχαρητήρια σας ποτέ δεν μας κουράζουν και βέβαια ποτέ δεν πρόκειται να βαρεθούμε. Ισα ίσα, αυτό είναι η πραγματική μας αμοιβή, τα δικά σας συγχαρητήρια. Στις απορίες σου:*

*1) Ετσι όπως περιγράφεις το μηχάνημα που θα αγοράσεις, είναι μία από τις καλύτερες αγορές που μπορείς να κάνεις. Μην σε ανησυχεί καθόλου αν είναι καλή λοιπόν και πραγματοποίησε την.*

*2) Σίγουρα, τουλάχιστον 3 χρόνια ακόμα. Αλλά ακόμα και να μην κρατήσει τόσο, πάντα υπάρχει το ενδεχόμενο ενός upgrade. Δηλαδή να αλλάξεις μόνο την motherboard του μηχανήματος σου, κάνοντας το 486 ή και 586. Αυτά όμως είναι ακόμα αχνά. Αλλωστε η αγορά των υπολογιστών τα παλαιότερα χρόνια μας έχει*

*δείξει ότι είναι σχετικά απρόβλεπτη.*
*3) Με τις σημερινές απαιτήσεις των games που κυκλοφορούν για τα PCs τα 2 MB είναι ζωτικά απαραίτητα, αλλά το καλύτερο ποσό μνήμης για να μην αντιμετωπίζεις προβλήματα πουθενά, είναι τα 4MB.*
*4α) Εχεις ακούσει ποτέ για τις επιδόσεις των καθαρόαιμων αλόγων σε σύγκριση με αυτές που έχουν τα μουλάρια; Κάπως έτσι είναι οι διαφορές των DX με τα SX μηχανήματα. Ελπίζουμε να κατάλαβες.*
*4β) Η SVGA έχει καλύτερες επιδόσεις στο θέμα της ανάλυσης και του ποσού των χρωμάτων που μπορεί να δείξει ταυτόχρονα στην οθόνη.*
*4γ) Η Soundblaster 2 δεν είναι τίποτε άλλο από μια νεότερη έκδοση της Soundblaster 1 με κάποιες έξτρα δυνατότητες.*
*5) Εξαρτάται από το ποσό των χρημάτων που θα διαθέσεις. Μια καλή αγορά που ποτέ δεν πρόκειται να σε απογοητέψει είναι η αγορά της Soundblaster Pro ή αν μπορείς να διαθέσεις αρκετά χρήματα η αγορά μιας Roland.*
*6) Αν μιλάμε για το άμεσο μέλλον θα έλεγα πως όχι. Αργότερα θα είναι απαραίτητο για όλους, αφού οι απαιτήσεις του αγοραστικού κοινού σε ποιότητα και ποσότητα ανεβαίνουν (είμαστε αχόρταγοι), και το μόνο μέσον για να έχουμε κάτι τέτοιο είναι το CDROM.*
*Yours trully,*
*USER*
*ΥΓ1. Ιδού η δημοσίευση!*
*ΥΓ2. Πέρα από την χρήση του μαστίγιου όταν καθυστερούμε την ύλη μας και την ικανότητα του να μας κάνει να τρώμε χώμα στο Street Fighter II, τίποτα!*
*ΥΓ3. Sorry που σε κουράσαμε.*
*ΥΓ4. ΟΛΕ!*

**AMIGA 1200 VS PC**

Αγαπητό USER,
κατ'αρχάς θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης του USER εδώ και 7 τεύχη. Πρόκειται να πάρω έναν υπολογιστή, έχω υπ'όψιν μου μια Amiga 1200 και έναν PC 386 DX. Ποιον από τους δύο να διαλέξω; Εχεις κανέναν άλλο υπ'όψιν σου; Θα ήθελα να μάθω τις τιμές των παιχνιδιών της Sierra. Ακόμα πρέπει να λάβεις υπ'όψιν σου ότι παίζω κυρίως Adventures. Θα ήθελα ακόμα να μου προτείνεις ορισμένα για PC. Τέλος θα ήθελα να μάθω την τιμή ενός PC 486.
**Χρήστος Μάντικας**
ΥΓ1. Ελπίζω θερμά σε δημοσίευση.

*Αγαπητέ Χρήστο,*
*δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν μπορούμε να σου απαντήσουμε άμεσα στις ερωτήσεις σου αυτές. Η αγορά ενός υπολογιστή, εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Βασικός παράγοντας είναι ο λόγος που θέλεις να τον αγοράσεις. Βέβαια και οι δύο υπολογιστές έχουν τις κατάλληλες ικανότητες για επαγγελματικές εφαρμογές και αξιοποιούν τις ικανότητες τους αυτές με το ανάλογο software. Στο συγκεκριμένο σημείο όμως, ο PC παίρνει ένα σχετικό προβάδισμα, από την άποψη του πλήθους και της ποικιλίας των εφαρμογών αυτών. Η αγορά του Η/Υ εξαρτάται επίσης από την οικονομική δυνατότητα του καθενός και του ποσού γενικά που μπορεί να διαθέσει για μια τέτοια αγορά. Αυτό που σου προτείνουμε είναι να κάτσεις και να σκεφτείς αυτούς τους παράγοντες για να μπορέσεις να βγάλεις μια σωστή και συμφέρουσα απόφαση. Αν θέλεις έναν υπολογιστή για να παίζεις adventures όπως αφήνεις να εννοηθεί, τότε ίσως η αγορά ενός PC είναι καλύτερη, από άποψη και πάλι ποικιλίας, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι η Amiga 1200 δεν έχει πλήθος καλών adventures. Συνηθίζεται όμως τα adventures να κυκλοφορούν πρώτα σε έκδοση για PCs και μετά στα υπόλοιπα μηχανήματα. Αφού μιλάμε για adventures οι τιμές των παιχνιδιών της Sierra είναι περίπου στις 12000 δραχμές, αλλά καλύτερα θα σε πληροφορήσει κάποιο μαγαζί αν κάνεις ένα τηλέφωνο για να μαθεις καλύτερα. Οσο για adventures που μπορείς να πάρεις δεν έχεις παράνα κοιτάξεις τις σελίδες του περιοδικού που κρατάς στα χέρια σου, να διαβάσεις τα σχετικά reviews και να αποφασίσεις. Τέλος, ένας υπολογιστής 486 με τι;;; Αν δεν μας δώσεις κάποιο σχετικό configuration (μνήμη, κάρτα γραφικών, κάρτα μουσικής, πόσης χωρητικότητας σκληρό κτλ) δεν μπορούμε να σε βοηθήσουμε.*
*Με αγάπη,*
*USER*
*ΥΓ1. Ιδού!!!!*

# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

**Πωλείται Amiga1200** + εγγύηση + Kickstart 1.3 λόγω ανάγκης 130000 Τηλ. 0373 61400 ώρες 9-11, 5-8 καθημερινά. Στέλνουμε και επαρχία.

**Amiga500 2.5MB**, Σκληρός δίσκος 125MB (AT-BUS ALFA POWER), TV-Modulator, ROM shaner (v1.3 - v2.05) Action Replay, 50 παιχνίδια 199000. Τηλ. (0742) 22048.

**Amiga Vision Club Gamedisk** 250 δρχ. Φθηνές συνδρομές συνεχής ανανέωση παράδοση κατ'οίκον αυθημερόν ταχύτατες αντικαταβολές στην επαρχεία : 6847653 Σάκης.

**Amiga Trust Club.** Πλούσια συλλογή, Gamedisk 250 δρχ. σε verbatim! Συνεχής ανανέωση. Συνδρομές 170 δρχ. Παράδοση κατ'οίκον - αντικαταβολές παντού. Σταύρος τηλ. 9411903 "ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ".

**Microshop computers** - χριστουγεννιάτικες προσφορές: εγγύηση αντιπροσωπίας + 20 disks δώρο στα παρακάτω καινούργια:
amiga 600 73000 δρχ.
amiga 1200 125000 δρχ.
amiga 3000 - pc486 σε υπερπροσφορά!
Ακόμα μνήμες - drives - joystick - δισκετοθήκες - φίλτρα οθόνης κ.α. Μεταχειρισμένα σε τιμές ΕΚΠΛΗΞΗ! - αναταλλαγές τηλ.9411903.

**Amiga 1200** απο Αγγλία ολοκαίνουργια + 2 joysticks pacman + 2 games original (Monkey island 2, sleepwalker) + mouse + βιβλία μόνο 132000. Δημήτρης 17:00 - 22:30.

**Amstrad's magic club** (a6128/a500). Ολα τα τελευταία games που μόλις κυκλοφόρησαν! Εισάγονται από εξωτερικό ποσότητες με ποιότητα που μας κάνουν το Top6128 club στην Ελλάδα. Ενας κατάλογος θα σας πείσει. Στα 4 games το 1 δώρο! Με 2 παραγγελίες των 11000 έκαστη λαμβάνετε το super δώρο: 10 demos - 2utilities + 2 games αμέσως!!! επωφεληθήτε.

**Amstrad's magic club.** Διατίθενται όλα τα games της διεθνούς αγοράς του 6128. Επιλέξτε εμάς για την άμεση ενημέρωσή σας.

**Lynx + 4 games + εγγύηση**, ολοκαίνουργιο. Τιμή 30000 ακόμα TCi286i/12MHz + 1MB RAM + 2FDD (3.5 + 5.25) + 180 δισκέτες γεμάτες + printer dmp 3160. Σχεδόν αμεταχείριστα + monitor HERC/CGA. Τιμή συζητήσιμη. Αρης Τηλ. 4114525.

**Πωλούνται ή ανταλλάσονται** τρία παιχνίδια για super nes. Τηλ. 4926672 Χρήστος.

**Amiga 600**, οθόνη έγχρωμη 1084s, 2 joystick tomahank, 110 δισκέτες, φίλτρο κρυστάλινο, 110000 τηλ. 7526391.

**Pc Magic Club.** Εισαγωγές από Γερμανία - Αμερική. Αντικαταβολές παντού. Τιμές καταπληκτικές 9829739 Κώστας 9-1, 7-12.

**Service: amiga / pc** & περιφερειακών κατ'οίκον. Γρήγορη - υπεύθυνη εξυπηρέτηση. Λεωνίδας. Τηλ. 6000591 7μ.μ. - 10μ.μ.

**Silvercity amiga club.** Τεράστια συλλογή 4000 δισκετών. Συνδρομές από 190 δρχ. Game disk 250. Συνεχής ανανέωση. Παράδοση κατ'οίκον. Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών. Νίκος 9937664.

**Pc Software.** Ολα τα καινούργια games + utilities. Game + disk=400 δρχ. Παράδοση αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Θοδωρής τηλ. 4966603.

**Πωλείται amiga 600** με σκληρό 40MB και 2MB RAM. Τεράστια ποικιλία από παιχνίδια - εφαρμογές. Τηλ. (031) 414106 Στέλιος.

**Amiga 500 1MB**, monitor 1084, 2o drive, 600 δισκέτες, 11 originals, 3 joysticks, 3 δισκετοθήκες, manuals. Κώστας, 9312603, απογεύματα.

**Amiga c.** Μαθήματα προγραμματισμού. Πενταμελή τμήματα 2 δίωρα την εβδομάδα 10000 / μήνα. Τηλ. 4003118. Γιάννης.

**Amstrad 6128** πράσινος πολλά παιχνίδια κάλυμμα περιοδικά T.V. scart joysticks manual μόνο 30000. Τηλ. (0461) 31788 Αμύντας.

**Amiga 2000** + 1083s + φίλτρο οθόνης + joystick + 110 δισκέτες 190000. 5756168 Γιώργος.

**Pc - amiga** προγράμματα - οδηγίες - λύσεις - original - δισκέτες. Τιμές καταπληκτικές. Αντικαταβολή με επαρχία. Δημήτρης 031 - 928100.

**Amiga 500** 1MB + 4μηνίτικη εγγύηση αντ/πειας + βιβλία παιχνίδια + προγράμματα. Τιμή 70000 Τηλ. 4622462.

**Τα καλύτερα pc games** vox street fighter - 2 final, Lotus-3, Body Blows Lords of Lore σε φανταστικές τιμές 9624553 Κώστας.

**Πωλείται Amstrad 6128** + Monitor Amstrad έγχρωμο + manual + 164 games σε τιμή ευκαιρίας.

**Amiga 600** + 2MB ram με ρολόι + joystick + mouse + ενσωματωμένο tv mod + εγγύηση 13 μηνών + δώρο 30 disks + multiwicwstart (φορτώνει 100% οποιοδήποτε πρόγραμμα για A500) μόνο 100000 τηλ. 6460166 - 6010463.

**Ολοκαίνουργιο sega master system** με πιστόλι turbo και τέσσερα παιχνίδια double dragon, zillion, safari hunt, hang on. Τιμή 50000 δρχ. Τηλ. 0674 61308 Αγία Εφιμιά Κεφαλονιά Γιώργος Διαμαντής.

**Pc-club** τεράστια συλλογή games, utilities, program συνεχής παραλαβές όλα τα καινούργια εβδομαδιαίες συνδρομές τιμές φανταστικές δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Super γιορταστική προσφορά game + disk=450 αντικαταβολές παντού. Δημήτρης 9253146.

**Amiga 500** 1MB tv modulator mouse mousepad 2 joystick και 150 δισκέτες με τα καλύτερα παιχνίδια. Δισκετοθήκη 15 pixel και 11 user 80000.

**ΔΙΣΚΕΤΕΣ** άγραφες όλων των τύπων σε τιμές χονδρικής υπερπροσφορές για ποσότητες. 6410640, 6421826

**Ευκαιρία** όποιος προλάβει από 350000 μόνο 178000 μετρητοίς amiga 1000B άριστη κατάσταση έγχρωμη οθόνη 250 δισκέτες κ.α. 4524805 Γιώργος.

AMIGA SOFTWARE - GAME DISK 300. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΠΛΗΡΕΙΣ - ΜΟΝΟ GAMES, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ, ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΚΑΙ ΑΥΘΗΜΕΡΩΝ. ΑΡΗΣ, ΤΗΛ. 8915442

**Amiga 600** (1MB) σε άριστη κατάσταση + joystick + παιχνίδια 80000 μετρητοίς (Συνδέεται με τηλεόραση). Τηλ. 2917493 Ανδρέας 8-10μ.μ.

**AMSTRAD 6128 & 6128PLUS.** Πλήρης και συνεχής ενημέρωση σε παιχνίδια και προγράμματα. Ζητήστε το νέο κατάλογο για να διαλέξετε από την πλουσιώτερη συλλογή στην Ελλάδα. Κάθε είδους περιφερειακά. Προλάβετε τις εορταστικές προσφορές. Gamedisk από 1.000 δρχ.!!! Ταχύτατες αντικαταβολές, η παράδοση στο σπίτι. 6410640, 6421826

**A-500** 1MB 90 games 1284s 1 joystick. Περιφεριακό μόνο 128000 master system II + spamer 35000 8945534 - 8940694 Αλέξης.

**IBM software** τεράστια συλλογή games utilities. Συνεχής εβδομαδιαίες παραλαβές συνδρομές σε εκπληκτικές τιμές. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Αντικαταβολές παντού. Γιάννης τηλ. 9321519

**Amiga games house.** Προσφέρω games μέσα από τη μεγαλύτερη προσωπική συλλογή των καλύτερων παιχνιδιών. Πραγματική βοήθεια με manuals λύσεις οδηγίες, hints. Αυθημερών εξυπηρέτηση ποιότητα επιλογής και εγγραφής - δώρα παραγγελίες. Βορείων προαστείων αυθημερόν παράδοσης κατ'οίκων.

**Πωλούνται παιχνίδια** για IBM - PC και για game boy. Τηλεφωνήστε από τις 11-18:00 στο Νο 5235044 και από τις 20:30 - 22:00 στο Νο 9643160. Μαίρη.

**ΗΧΟΘΕΑΜΑ CLUB** - ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ SEGA MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - NES - GAMEBOY. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ. ΤΗΛ. 9301182 ΔΑΝΑΩΝ 1

**Πωλείται Sega Master System II** με δύο Control pads, μόνο 25.000 δρχ.

**ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA - SOFTWARE.** Η πιο ΓΡΗΓΟΡΗ εισαγωγή παιχνιδιών σε όλη την Ελλάδα GAMEDISK 250. ΟΛΑ τα TOP GAMES - DEMOS - UTILITIES που κυκλοφορούν. Μηνιαία SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 DISKS 5.000 δρχ. Ταχύτατες αντικαταβολές σε επαρχία. Δωρεάν κατάλογος σε ΦΘΗΝΕΣ δισκέτες. Βασίλης 5012307.

**Πωλείται monitor CGA** έγχρωμο με φίλτρο και κάλυμμα σε άριστη κατάσταση. Original παιχνίδια δώρο 30.000.

**Pc Software.** Εχουμε: Street Fighter - 2 Final, Body Blows, Caveman Ninja, Jurassic Park,

Lotus-3, Goal. Σε φανταστικές τιμές 9624553 Κώστας.

**AMIGA MEGA SOFTWARE.** ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 150 ΔΡΧ. DISKGAMES 250 DRX. Παράδοση Σπίτι. Πανελλήνιες αντικαταβολές. ΔΩΡΟ ΕΚΠΛΗΞΗ ΣΕ ΟΛΟΥΣ.

**AMIGA SOFTWARE**
Ολες οι νέες κυκλοφορίες κατευθείαν από εξωτερικό. Εγγυημένη εγγραφή. Παράδοση κατ' οίκον. Gamedisk με Verbatim! = 280 δρχ. Αγραφες δισκέτες σε τιμές χονδρικής!! Hardware για Amiga. 6410-640, 6421826

**AMIGA SOFTWARE GAMEdisk 200!!!** Ολα τα τελευταία games. Παράδοση αυθημερόν ή αντικαταβολή. Συνδρομή 170 δραχμές. Χρήστος/Ιάσωνας 8326056 Χρ./8310510 Ιασ.

**AMIGA-500** + mouse + joystick + 40 δισκέτες + 1 χρόνο εγγύηση + δισκετοθήκη. ΑΛΕΞΗΣ 9227-195 μετά τις 10μμ. Πρωϊνά 6877562

**ΕΥΚΑΙΡΙΑ!** Πωλείται PC 80286/20Hz ολοκαίνουργιοι με SYGA έγχρωμη οθόνη, κάρτα VGA 512K, 50MB σκληρό δίσκο, 1MB RAM και MOUSE σε ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΤΙΜΗ! ΑΛΕΞΗΣ 9629801

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ,** utilities, demos. Τεράστια συλλογή σε προγράμματα με όλα τα τελευταία. Στέλνω παντού με αντικαταβολή. Τηλεφωνήστε για δωρεάν κατάλογο στο 061-343021 Παναγιώτης.

**AMIGA USER CLUB**
A500/A500+/A600/A1200
GAME + DISK 300 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 200 δρχ.
ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ανανέωση από το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντου
ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για ποσότητες
Πλήρης κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ
ΓΙΩΡΓΟΣ τηλ.2844626

**COMPUTER LAND** ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΙΤΛΩΝ PCGAME + DISK = 500 ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ Συνδρομές 6529047 Αγ. Παρασκευή.

**AMIGA SOFTWARE.** Ολες οι παλιές και νέες κυκλοφορίες για 500-600-1200. Προσφορές σε πελάτες. GAMEDISK = 220. (0332)24111

**ATARI 1040stE,** ολοκαίνουργιο με 155 παιχνίδια + programmes + βιβλία, με οδηγίες + tricks για παιχνίδια + 2 super joysticks + mouse. Τιμή έκπληξη!! τηλ. 6876470

**AMIGA 500** 1MB, 1084SD2, joysticks, TV tuner, δισκέτες, 160.000 δρχ. Γρηγόρης 4-9 μμ τηλ.7657436

**USER**

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

---

**USER**

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

---

**USER**

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

**Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:**

..........................................................................................

..........................................................................................

..........................................................................................

..........................................................................................

**Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:**
**ΝΑΙ** ☐ **ΟΧΙ** ☐
**Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:**
**ΝΑΙ** ☐ **ΟΧΙ** ☐
**Αριθμός λέξεων:**

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:**..........................................
**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:**..........................................
**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..........................................
**ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο**.........

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:**..........................................
**ΠΟΛΗ:**..........................................
**ΟΔΟΣ:**..........................................
**ΑΡΙΘ.:**......................**Τ.Κ.:**......................
**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..........................................
**ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ.όσον υπάρχουν τεύχη.

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο................. με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ.) και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:**..........................................
**ΠΟΛΗ:**............................**ΟΔΟΣ:**..........................................
..........................................................................................
**ΑΡΙΘ.:**......................**Τ.Κ.:**................**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**......................
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:**................................**ΗΛΙΚΙΑ:**..........................
**ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ:**..........................................
**ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:**..........................................

*Άλλοι έχουν το όνομα και άλλοι την χάρη*

# SOUND GALAXY

## Η Εντυπωσιακά Δημιουργική Εταιρεία

Η **SOUND GALAXY**, με 13 χρόνια ενεργό δράση στον χώρο και με ένα από τα μεγαλύτερα τμήματα Έρευνας και Εξέλιξης στα **Multimedia** περιφερειακά, είναι η πρώτη που κατάφερε να συνδυάσει και τα **5 standard ήχου** σε μια κάρτα· την NX Pro16. Αυτό σημαίνει ότι έχετε πρόσβαση στην μεγαλύτερη βιβλιοθήκη προγραμμάτων με ήχο και φωνή που υπήρξε ποτέ. Άλλα χαρακτηριστικά που συνθέτουν την μοναδική φυσιογνωμία της NX Pro16 είναι το **Dynamic Filtering** που επιτρέπει στα **44.1KHz** δειγματοληπτημένου ήχου ποιότητας **CD (full stereo)** να βγαίνει και στα αυτιά, όχι μόνο στα χαρτιά. **20 voice FM synthesizer (OPL3)** και **full duplex MIDI** interface μαζί με **GAME PORT**. 16-bit Hardware **μ-Law** και **A-Law** συμπίεση και αποσυμπίεση. **Multiple CD-ROM** interface. Επέκταση για **SCSI** και **Wave Table Synthesis**. ΔΩΡΕΑΝ μικρόφωνο, ακουστικά και πολλά πακέτα λογισμικού Multimedia. Αλλα η NX Pro16 είναι ένα μόνο από την μεγάλη γκάμα προιόντων multimedia της **SOUND GALAXY**. Κάρτες ήχου για κάθε εφαρμογή όπως η BX II. AdLib και SoundBlaster συμβατή. **11 voice FM synthesizer** και **full duplex MIDI** και **GAME PORT**. **CD-Audio in**. **Dynamic Filtering** και ΔΩΡΕΑΝ ηχεία και λογισμικό. Η NX II, ίδια με την BX II αλλά με περισσότερες συμβατότητες. Άλλα προιόντα τα • **Multimedia Upgrade Kit** (NX Pro, Ηχεία, μικρόφωνο, CD-ROM drive, πολλά πακέτα λογισμικού multimedia και 3 τίτλους CD) • **MIDI Kit** (πρόγραμμα MIDI της Passport και καλώδια MIDI IN, MIDI OUT και GAME PORT) • **MIDI Cable** • **SCSI Upgrade** • **Μικρόφωνο** • και πολλοί **τίτλοι CD ROM** (Sleeping Beuty, Guiness Book of Records, Sherlock Holmes κ.α.)

Αμυ αε

| ΕΔΡΑ | ΠΩΛΗΣΕΙΣ | Β.ΕΛΛΑΔΑ |
|---|---|---|
| ΤΗΛ.: 6133000 | ΤΗΛ.: 6433883 | ΤΗΛ.: 031-545633 |
| FAX: 6133301 | FAX: 6437156 | FAX: 031-543957 |

SOUND GALAXY